NUMERO SPECIAL... NUMERO SPECIAL...

- PC
- AMIGA
- ST
- MAC
- A1200
- CD-I
- FALCON
- CD-ROM
- 3DO

TILT

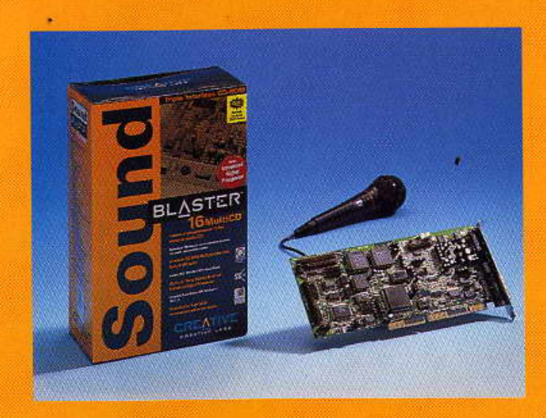
TILT

SPECIAL COLLECTOR

TILT FAIT TILT



N°122 H .NUMERO SPECIAL . JANVIER 1994-32 F .MAROC : 58 DH. BELGIQUE : 241 FB. SUISSE : 10 FS. ITALIE : 11900 L. ESPAGNE : 1100 PTAS. CANADA : 10,50 $ C. ISSN 073-6968



Sound Blaster 16 Multi CD

C'est la triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible.
Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant !
Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor.
Version vrançaise.



Sound Blaster 16 Basic

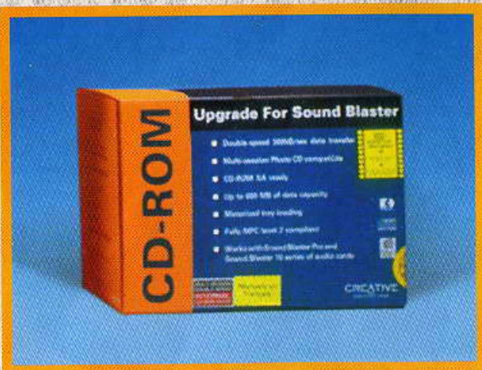
Tu parles... ça marche !
La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor et l'expandeur MIDI Wave Blaster. Géant !
Version française.



Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc !
A toi les milliers de logiciels -jeux, musique, éducation, multimédia- pour détonner à plein tube !
Version française.





CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro ? Une Sound Blaster Série 16 ? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine !!

EDITO

Onze ans, quatre mois, quinze jours et... Merde !!! Tilt est mort et je suis, nous sommes, fumasses. On a beau faire les beaux, se la jouer humour, «cheers, smile and happy New Year», ça fait vraiment chier. Bien sûr, il y a plus grave, c'est évident.

Il n'empêche...

Et ne venez pas me dire que vous êtes choqué. Au moins, c'est clair, net et précis.

Tilt s'arrête.

Pourquoi ?

Comme toujours, les raisons ne manquent pas.

Nous pourrions discuter pendant des heures du marché de la micro-informatique, très sévèrement concurrencé par celui des consoles.

Nous pourrions évoquer les changements brutaux de politique éditoriale qui ont fini par avoir raison de nos lecteurs les plus tenaces.

Nous pourrions disséquer les stratégies tortueuses de «partenaires» qui ne se sont pas encore totalement remis d'avoir perdu l'Empire.

Nous pourrions évoquer toutes ces raisons, plus ou moins obscures, plus ou moins plausibles, qui ont trait à l'argent et au pouvoir. Nous pourrions trouver moult justifications, moult explications.

Nous ne le ferons pas.

Ce n'est ni le lieu, ni le moment d'en parler. Peut-être, plus tard...

Et maintenant ?

Maintenant, un grand merci à tous les lecteurs qui nous auront suivi jusqu'au bout.

Un grand merci à Christine, à Jacques, à Olivier, les plus anciens.

Un grand merci à tous ceux qui se sont dépensés sans compter pour l'amour d'un journal (merci à toi, Guillaume !).

Un grand merci à tous les éditeurs, distributeurs, créateurs, amis qui ont cru, qui croient encore en Tilt et nous l'ont fait savoir, en particulier ces dernières semaines.

Et une certitude : ce n'est pas fini, loin de là. Le multi-média arrive en force, les jeux sur micro se transforment tout doucement en films interactifs, le virtuel nous rejoint enfin, et même les consoles se dotent toutes de lecteurs CD. Bref, l'informatique de loisir n'a pas fini de faire parler d'elle. Et si Tilt est mort, ses journalistes... Hum, disons qu'ils ont encore bon pied, bon œil. Ce qui signifie que vous retrouverez leurs signatures très bientôt, à commencer dans Consoles+, bien sûr, en attendant de nouveaux lancements.

Mais quand même... ça fait chier !

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

Quel succès ! Arrêtez, n'en jetez plus ! Notre grand concours Video Wars a déchaîné les passions... et les caméras. Vous avez été plus de trente à envoyer votre remake de Star Wars. Devant une telle débauche de talent, nous avons décidé de décerner cinq prix au lieu de trois. Serez-vous l'un des méga-gagnants du plus grand concours de la galaxie ?

Tilt fait «tilt» ! C'est la -mauvaise- surprise de cette fin d'année, un scoop extraordinaire : personne ne s'y attendait (surtout pas nous !). Retrouvez dans ces pages nos adieux déchirants et quelques-uns des nombreux témoignages de soutien que nous avons reçus.



Subwar 2050 est le simulateur rêvé pour tous ceux qui ont pleuré devant le Grand Bleu et fondu devant la version longue d'Abyss.

L'arrêt de Tilt ne nous a pas empêché de continuer à jouer sur nos micros préférés. Même si, faute de place, nous n'avons pas pu tous les tester, nous vous invitons à découvrir avec nous les meilleurs jeux de cette fin d'année.



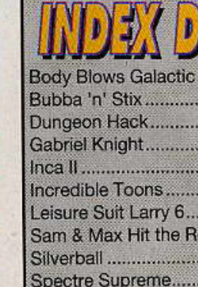


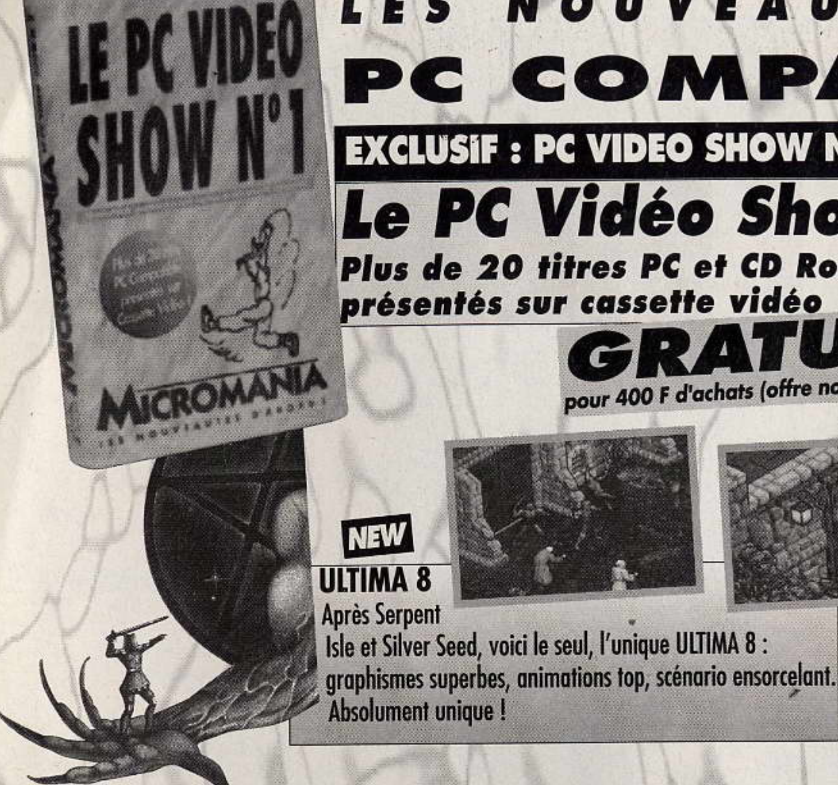
Sam & Max est la dernière production de chez Lucas. Difficile de faire plus loufoque et plus drole.

CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à 99 F
B =	de 100 à 199 F
C =	de 200 à 299 F
D =	de 300 à 399 F
E =	de 400 à 499 F
F =	de 500 à 599 F
G =	de 600 à 999 F
H =	de 1 000 à 1 499 F

INDEX DES JEUX





LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



NEW

ULTIMA 8

Après Serpent Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 : graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant. Absolument unique !

MICROMANIA



NEW

IN EXTREMIS

Une superbe réalisation par Delphine/ Blue Sphère ! Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !



NEW

TERMINATOR RAMPAGE

Un mix de Ultima Underworld et de Wolfenstein 3 D. Vous incarnez un soldat qui doit détruire tous les robots présents dans les 32 niveaux des usines Cyberdine.



NEW

MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Il fait un malheur sur console , il le fallait sur votre PC. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video !



CD ROM

REBEL ASSAULT

Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC ! Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.



CD ROM

POLICE QUEST 4

Dans ce 4 ème volet digne des épisodes précédents, vous devez arrêter un criminel laché dans la ville qui menace votre coéquipier. Une enquête réalisée en images digitalisées de toute beauté.



NEW

INDY CAR RACER

Le summum de la simulation de course F1. Grand Prix de Microprose semblait être le Top ! Eh bien il faut réviser son jugement ! Une nouvelle simulation de course est née!



NEW

WINTER OLYMPICS

A l'occasion des prochains Jeux d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation parfaite, où vous pourrez skier, glisser, shlusser, sauter ... enfin participer à 10 épreuves de cette compétition fabuleuse !



NEW

SAM & MAX

Un jeu d'aventure bourré d'humour au look bande dessinée (puisque adapté d'une bande dessinée). Un interface facile d'utilisation avec des icônes. Le dernier Lucas Art à ne pas rater !



NEW

SUBWAR 2050

Vous pilotez un sous marin de combat dernier cri et défendez des zones d'exploitation minière vitales. Une réalisation Microprose.



NEW

DOOM

Un jeu à la rapidité et à la souplesse impressionnantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis !



NEW

SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



NEW

TFX

Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions : F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions. Un simulateur de vol superbe et trés réaliste programmé par Océan.



NEW

GENESIA

Une superbe simulation de l'éditeur Microïds. Développez et faîtes prospérer une terre, un peuple, en exploitant tous les paramètres à votre disposition.



299F

Gravis PC noire

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

199F

Gamepad PC Gravis

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Apocalypse	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Canon Fodder	Second Samourai
Cool Spot	Simon the Sorcerer
Cyberpunk	Startrek 25th Ann.
Darkmere	Street Fighter 1 + 2
F1	Ultimate Pinball
F117 A Nighthawk	Uridium 2
Gobblins 3	Winter Olympics
Innocent	Wiz and liz
Jurassic Park	Wonderdog
K240	Zool 2

TOP 20 ST/AMIGA

Elite 2 Frontier	289/289F
Genesia	ND/349F
Hired Guns	ND/329F
Syndicate	ND/249F
O.M. Football	ND/249F
Space Hulk	ND/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Body Blows	ND/199F
Patrician	299/299F
Dreamlands	ND/289F
Alien Breed 2	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Goal	ND/249F
Alien 3	Nd/249F
Civilization	275/299F
Dune 2	ND/299F
F17 Challenge	ND/129F
Project X	ND/125F
Sensible Soccer 2	225/225F
Overdrive	ND/249F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149F

QUE VONT-ILS DEVENIR ?

Dans une dernière crise de mégalomanie aiguë, nous allons vous dévoiler nos vrais visages... Tilt, ce n'est pas seulement une poignée de rédacteurs gavés de Nutella et adorateurs de tentacules cosmiques, c'est aussi des gens normaux. Si, si... Enfin presque ! Que deviendraient ces dangereux spécimens, une fois lâchés dans la nature ? Certains ont déjà planifié la suite de leur carrière tandis que d'autres hésitent encore. Quoi qu'il en soit, si le cœur vous en dit, vous pouvez en adopter quelques-uns...



JEAN-MICHEL BLOTTIERE

(Rédacteur en chef)
Qui a tiré sur JMB ? Les hypothèses fusent : Le fantôme de Lee Harvey Oswald ? Le contre-espionnage anglais ? Une femme jalouse ? Un complot castriste ? D'après le rapport de la commission Warren, l'attentat serait l'œuvre d'un seul tireur, mais les experts démontrent qu'en fait, plusieurs balles auraient été tirées, de plusieurs endroits différents. Touché à la cuisse, le leader de Tilt songe à assouvir sa passion pour la navigation en solitaire (mon œil !). C'est vrai qu'avec une jambe de bois, ça fait tout de suite plus sérieux !

DOGUE DE MAUVE

(Rédacteur en chef adjoint)
J'en ai rêvé, Doguy l'a fait ! Depuis le temps qu'il songeait à mélanger ses passions pour Fatal Fury 2 et pour le cinéma d'action, Doguy se voit enfin offrir l'occasion unique de se lancer sur le marché du film de karaté ! Pourquoi pas, après tout : Dogue de Mauve pourrait difficilement être plus mauvais que Jean-Claude Van Damme (notez qu'ils portent tout deux des noms à particule). Il lui suffit d'afficher le sourire béat du benêt content de lui, et de roter tous les trois mots ! Ne manquez pas sa premiere apparition à l'écran dans le dernier film de Jean Qui (plus connu sous le pseudonyme de John Woo) "Double Doguy, Double Dégats !". Vous pourrez le voir affronter Marc Menier dans un final à couper le souffle

PHILIPPE SEILER

(Rédacteur en chef adjoint)
Papa depuis peu d'une petite Laureline, Philippe envisage très sérieusement une carrière de papa-poule. Certes, une telle profession ne s'improvise pas et Philippe devra suivre un stage de formation avant de se lancer dans l'aventure... Au programme, une série de cours théoriques et pratiques qui devraient lui permettre de faire face à toutes les situations : pédiatrie, cuisine, couture, nettoyage, repassage, psychologie et close-combat. Bonne chance Jim !



MORGAN FEROYD

(Rédacteur)
Courageusement, Morgan a décidé de partir tout de même pour les Amériques malgré l'adversité qui nous frappe. Il s'est même déjà inscrit pour la Transat en pédalo (*"Le voyage coûtera moins cher comme ça..."*). A défaut d'être le correspondant permanent aux States de Tilt, le bougre se prépare à une grande carrière de prestidigitateur à Las Vegas, en compagnie des inénarables "Siegfried et Roy" les deux magiciens ricains à moumoutes pectorales qui sévissent parfois dans les émissions de cirque de France 3. Morgan pourra enfin mettre à contribution ses talents de magicien en faisant apparaître des tigres blancs et des otaries tachetées devant un parterre de mèmeres emperlousées. Le bonheur quoi !



MARC LACOMBE

(Rédacteur)
Marc a tout d'abord pensé rester dans la presse en fondant "Marcadam Journal" en compagnie de Marc Menier. Mais depuis, le bougre s'est découvert une passion pour le dressage... Muni d'un fouet (*NDLR : Oh oui ! Fouette-nous ! dixit ses trois maîtresses, à qui il manquera*) et d'un tabouret, le malheureux tente en effet de faire face au petit chaton que sa copine a tenu à adopter et qui passe son temps à dévorer les sapins de Noël et les restes de blanquette de veau que le couple a le malheur de laisser traîner sur la table de la cuisine. Une profession aux débouchés limités. A moins bien sûr de fouetter des sous-préfets adjoints harnachés de cuir, ce qui rapporte plus.

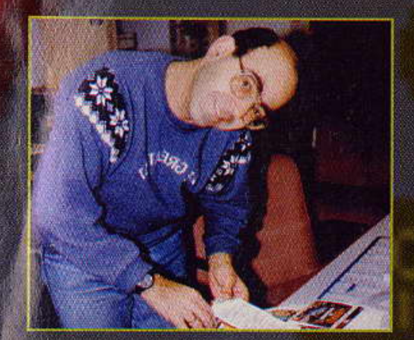


NOSCOPE



MARC MENIER

(Rédacteur)
Les mauvaises langues prétendent que si Marc retourne en Thaïlande, c'est pour y monter un réseau de prostitution animale (canards, hamsters, pélicans, Christine Bravo, etc.). Mais si il rejoint sa patrie d'adoption, c'est pour retrouver Yakametsadzu, son maître de Kendo, et compléter sa formation en arts martiaux qui le mènera enfin sur la voie de la sagesse. Bonne chance petit Scarabée, et n'oublie pas ce précepte : *«Quand on marche sur la queue du serpent, il hausse les épaules».*



JACQUES HARBONN

(Rédacteur)
Je sais que vous aurez du mal à le croire, mais Jacques est médecin (et ça n'est pas un jeu de mot facile, histoire de balancer des vannes sur l'ex-maire de Nice planqué au Venezuela !).
Les hasards de la vie ont fait que Jacques s'est retrouvé égaré dans le monde de la micro pour d'obscures raisons (certains murmurent qu'il aurait été rayé par le Conseil de l'Ordre à la suite d'une expérience visant à réaliser un croisement entre une otarie et un chimpanzé : Lova Moore), mais il devrait bientôt retrouver le chemin du bistouri... Si dans Paris vous voyez une plaque "Jacques Harbonn, Seven-Guestologue" passez donc le voir, ça lui fera plaisir.

SERGE D. GRUN



(Rédacteur)
Il ya quelques mois, Samantha, la ravissante attachée de presse de Virgin invitait Serge et Marc à une partie de Paint-Ball pour fêter la sortie de Cannon Fodder. C'est sans doute cette mémorable journée passée à tenter de repeindre ses petits camarades en rouge à coup de pistolet à peinture qui a donné à Serge l'idée de s'engager comme mercenaire. Regardez-moi ce petit œil cruel... Les dictateurs, les politiciens véreux, et les barons de la drogue en tremblent déja ! Et dire qu'il est médecin lui aussi !

NOELLE BERONIE

(Rédacteur)
Même si cela doit briser le cœur de nombreux lecteurs, la vérité doit être révélée : Noëlle est depuis longtemps la compagne de Morgan Feroyd ! Son concubin partant pour les Amériques, elle a promis de l'attendre sagement sur le port, au bout de la jetée, en réprisant les filets... Tout le monde sait qu'elle ne tiendra pas deux jours et qu'elle s'empressera de courir danser en mini-jupe au Macumba, la boîte la plus branchée de l'ouest du Finistère ! Ah les filles !

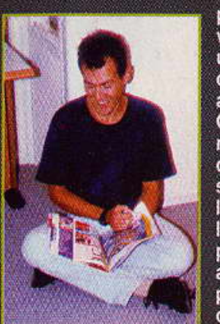


CHRISTINE GOURDAL

(Première maquettiste)
Christine n'a qu'une seule passion : le cheval. Difficile de trouver des débouchés dans ce domaine... Depuis que ce sympathique moyen de transport est tombé en désuétude dans nos grandes villes, le nombre de carrières équestres est en effet plutôt restreint : il ne reste plus à Christine qu'à devenir joueuse de polo ou garde forestier, à entrer dans la police montée, ou à se lancer dans la boucherie chevaline (beurk !).

OLIVIER MOURGEON

(Maquettiste)
Olivier vient travailler tous les jours en moto, et le malheureux est souvent affligé d'une coupe de cheveux étrange à mi-chemin entre l'artichaut avarié et le grand tremblement de terre de San Francisco en 1906.Mais voilà que ce terrible handicap se transforme soudainement en un atout de poids



puisqu' Olivier vient de signer un contrat d'exclusivité avec Jean-Paul Goude ! Cette nouvelle coupe de cheveux, surnommée par les membres de la rédaction "Le pétard albanais", partira à la conquête du monde une fois dûment brevetée sous le nom de "Coupe Melba" ! Chapeau l'artiste !

JULIETTE VAN PAASCHEN

(Secrétaire)
Pas de panique, Juliette n'a aucune parenté avec Jean-Claude Van Damme... Elle est la douceur même et ne rote jamais, elle !



Après neuf mois d'étranges ballonnements Juliette vient enfin de mettre au monde une ravissante petite fille, baptisée Claire !
Comme des milliers de parents avant elle, Juliette va donc pouvoir se lancer dans l'élevage et connaître les joies du biberon de cinq heures et des couches super protectrices en Téflon avec double décapsuleur avant. Courage Juliette, nous sommes de tout cœur avec toi !

LOIC BERTHELOT

(Redacteur)
Depuis son inoubliable prestation dans VideoWars, notre remake "maison" de Star Wars, Loïc n'a cessé de recevoir des propositions des plus grands réalisateurs hollywoodiens. Après avoir refusé des dizaines de scripts qui lui semblaient trop légers, il prend actuellement des cours de patin à glace en compagnie de Robert de Niro afin de se préparer au tournage d'une version filmée de "Olida On Ice". Il se tournera ensuite vers le 7e lard avec un western-salami de Sergio Jambonne : *Le groin sifflera trois fois* (la suite de *Duel à Verrat Creuse*). et un remake américain d'Aglaé et Sidonie (Le porc de l'angoisse 2 : le retour de la Rillette).



ANNICK CHOLLAT

(Secrétaire de rédaction)
A Tilt, Annick passe son temps à tenter de contrer les propos machistes de l'ignoble Marc Lacombe... C'est cet entraînement qui devrait lui permettre d'entrer sans problème dans la branche armée du MLF. Activiste redoutée, Annick projette déjà de plastiquer le "Body Body", un bar strasbourgeois garni de serveuses aux seins nus où les deux Marc ont leurs habitudes. Tremblez machos ! L'heure de la vengeance a sonné !

RAPHAELLE GRAS



(Secrétaire)
Raphaelle se passionne pour la



peinture, comme son illustre homonyme (et non, je ne parle pas de Raphaello, la tortue ninja, mais de Raphael, le peintre, bande d'ignares !). Spécialisée dans la technique du trompe-l'œil, la bougresse compte tout naturellement se lancer dans la fausse monnaie. Ses premiers essais sont plutôt convaincants... Dommage que ses billets de 64 francs à l'effigie du Dr Fred, le savant fou de Day Of The Tentacle, soient relativement peu crédibles !

ERIC RAMAROSON

(Photographe)
Depuis l'annonce de la disparition de Tilt, Eric a le Blues... Chez n'importe qui d'autre, ce serait plutôt un inconvénient, mais Eric fait preuve en toutes circonstances d'un optimisme inébranlable, même lorsque les pires catastrophes (guerres, famines, épidémies, nouveau disque de Jordy, etc.) s'abattent sur la planète.
Associé à ses fabuleux talents de





TROMBINOSCOPE

pianiste, son petit coup de blues le transformera en meilleur pianiste de bar que la Terre ait jamais porté ! Une reconversion réussie ! Sans compter, chaque année, sa participation au traditionnel Paris-Strasbourg à la marche. Ça change de l'Airbus, non ?

YVONNE APANHUREL

(Secrétaire)

Ne vous fiez pas à ce sourire enjôleur ! Malgré son air innocent et son curriculum vitae digne d'un prix Nobel (maîtrise de physique thermo-nucléaire et doctorat de physique des particules sur *"Quark charmé et ris de veau vinaigrette"*), Yvonne est une spécialiste es blagues osées, si vous voyez ce que je veux dire... Après avoir fait trembler la rédaction avec de sordides histoires de Toto qu'on oserait à peine raconter à un mercenaire guatemaltèque, Yvonne songe maintenant à fonder son propre journal : *Yvonne Hebdo, le magazine des rigolos*. On attend ça avec impatience et vous pouvez toujours envoyer des demandes d'abonnement !



NATHALIE TESSLER

(Directrice de publicité)

Finalement ça tombe plutôt bien, Nathalie était en plein déménagement au moment des faits... Du coup, elle n'a pas quitté son élégante salopette rose bonbon et ses ravissants gants de chantier fluo (parce qu'en toute circonstance, elle reste toujours très branchée, Nathalie), et a ouvert sur le champ une entreprise spécialiste en déménagement. Il faut la voir soulever le piano d'une seule main tout en ouvrant les portes d'un coup de pied rageur en criant "chaud devant !". Nous, on n'en doutait pas...



Si vous voulez la rencontrer, allez donc sur le pont du Verazzano lors du départ du marathon de New York : le splendide justaucorps fluo, c'est elle...



FREDERIQUE GASBARIAN

(Promotion)

Mue par une indéfectible affection pour la gente animale, téléspectatrice assidue de 30 Millions d'amis, inconditionnelle d'Alain Bougrain-Dubourg, Fredérique a décidé d'ouvrir un chenil afin de recueillir les malheureux toutous lâchement abandonnés par leurs maîtres sur l'autoroute A4 à la veille des vacances. Une noble et louable intention qui devrait servir d'exemple aux générations futures. Bravo Fred !



CLAUDINE LEFEBVRE

(Chef de publicité)

Claudine, elle, collectionne les nounours, (les bureaux de la pub sont une vraie ménagerie !). Selon certaines rumeurs, Claudine aurait décidé de se lancer dans le cinéma et interpréterait Pimprenelle dans un remake cyberpunk de "Bonne nuit les petits" aux côtés de Nounours, son idôle de toujours.

STEPHANIE BONNARD

(Chef de publicité)

Surtout, pas de panique, je sais c'est terrible, mais il va falloir s'y faire : Après avoir découvert qu'elle avait le même prénom que Stéph' de Mon', Stéphanie a décidé de tenter une carrière dans la chanson... On ne bouge pas, personne ne sort tant que je n'ai pas fini ! Stéph' II, Le retour "Vous aviez connu la peur, cette fois, vous allez connaître la terreur"... Ah on avait bien besoin de ça, tiens !



PASCAL BLANCHE

(Illustrateur)

Là, je le dis tout net, c'est une grosse erreur que de licencier ce sympathique dessinateur de BD ! En effet, privé de travail, le bougre retournera inévitablement à ses anciennes occupations : tagger les murs et les wagons de métro ! La SNCF et la RATP seront obligées d'embaucher des milliers de techniciennes de surface et de dépenser des sommes folles pour l'achat de Spontex et de Cif Amoniacal, ce qui provoquera un énorme déficit dont les répercussions plongeront la France dans une crise sans précédent depuis 1929 ! Que Balladur ne vienne pas se plaindre ensuite, on l'aura prévenu !



CECILE-MARIE REYE

(Assistante de publicité)

Cécile collectionne les zèbres (Reyé... Zèbre : Humour ! Et en plus, c'est vraiment vrai !) sous toutes leurs formes (porte-clés, brosse à dent, paillasson, pin's, etc.). Cécile ne peut imaginer un instant de vivre sans avoir sous les yeux, à tout moment, de superbes rayures bien parallèles... Sa future carrière est toute tracée : elle deviendra guide à Thoiry.



FANGOR

(Responsable Hot-Line)

Voilà une reconversion qui ne pose aucun problème... Certains propos entendus sur la Hot-Line (*"Bouchez l'orifice avec un journal pour éviter d'être asphyxié"*, etc.) nous poussaient à le soupçonner d'avoir établi une ligne parallèle pour son propre compte. Cette fois, c'est officiel, Fangor ouvrira bientôt son propre minitel rose, 36.15 FANGORA, où il pourra enfin laisser libre cours à son imagination débordante. Amis obsédés, précipitez-vous, y'en aura pour tout le monde !



FRANCOIS JULIENNE

(Responsable minitel)



Après des années passées le dos courbé devant l'écran du Minitel, Juju a presque complètement perdu la vue et les touches de son clavier azerty resteront sans doute gravées au bout de ses doigts jusqu'à la fin de ses jours... Aussitôt libéré de ses chaînes, l'animal a jeté un harmonica, un guide du Macramé illustré et une chemise à fleurs dans sa valise et a sauté dans la premiere 2CV en partance pour Woodstock ! Que Krishna le protège !

MARIE POGGI

(Responsable Minitel)

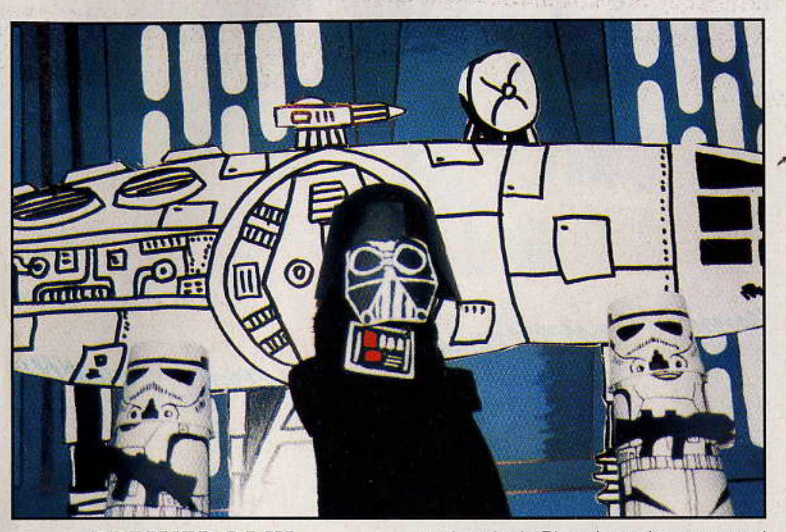
Lassée de la vie citadine, Marie compte bien profiter de la situation pour se retirer dans son pays natal, la Corse, auprès de sa famille. Elle y élèvera sans doute des chèvres, et vivra de la vente de ces fromages immondes qu'on oserait à peine donner à manger à... Comment ? Je suis en train de dire du mal de votre sœur ? Mais monsieur... Calmez-vous, je vous prie... Mais non, non, je ne la regardais pas votre sœur ! Posez ce couteau et lachez ce fusil, vous pourriez blesser quelqu... Aie !



Photo de fond extraite de Silverball, de Team 17, un bon petit flipper qui a permis à toute l'équipe de Tilt de meubler les longs moments de désoeuvrement qui marquèrent les derniers jours du magazine. Pour le moment, c'est Juju qui détient le meilleur score .

VIDEO WARS

Etant donné les circonstances, on a eu très peur de devoir arrêter Tilt sans avoir eu le temps de publier les résultats du concours le plus délirant de toute la Galaxie. Heureusement, la Force est avec nous et voici donc avec un peu d'avance la présentation des cinq heureux gagnants (eh oui, on n'a pas eu le cœur de ne garder que trois finalistes comme prévu !), accompagnée d'un résumé des autres réalisations. Faute de temps et de place, il en manque quelques-unes, mais celles que nous présentons ici sont tout à fait représentatives de la montagne de délires sur pellicule que nous avons reçus ces dernières semaines. Bravo à tous ! Comme promis, tous les participants recevront une maquette d'un des vaisseaux de Star Wars. Youpi !



PREMIER PRIX
KRUSI ET STUDER

Surnommés "les Suisses fous" par toute la rédaction, ces deux gaillards nous ont concocté un véritable petit chef-d'œuvre qui s'est imposé d'emblée comme le grand gagnant du concours ! Le film démarre sur une version disco délicieusement ringarde de la musique de Star Wars (un collector !). Les bougres ont ensuite refait les grandes scènes du film jusqu'à l'attaque de l'Etoile Noire, avec des décors en carton dessinés à la main et des marionnettes artisanales hilarantes : la princesse Leia est une balle de ping-pong entourée de deux pelotes de laine, Obiwan Kenobi est une chaussette glissée dans la manche d'un vieux manteau, Luke est composé de trois brins de laine et de



deux balles de ping-pong collées sur une chaussette. Quant aux gardes impériaux, ce sont des rouleaux de papier toilette recouverts de gobelets plastiques pour faire les casques !
Il faut avoir vu la scène de la Cantina, grandiose, avec une intervention de Chewbacca digne du Muppets Show ! Dans l'ensemble, on retrouve les dialogues du film (*"Au secours Obiwan Kenobi, vous êtes mon seul espoir !"* dit avec la voix de Piggy la cochonne, prend tout de suite une autre allure) agrémentés de quelques répliques "maison" (*"Larguez les torpilles à protons ! ... Bon, alors ça largue oui ?"*). Ce film plein d'humour réalisé avec trois bouts de ficelle est accompagné d'un bêtisier (où l'on aperçoit Leia et Vador dansant une valse, ainsi que M. Spock !) et d'une superbe jaquette dessinée à la main ! Bref, ce génial croisement entre Star Wars et le Muppets Show ne pouvait pas obtenir autre chose que le premier prix !

DEUXIEME PRIX
PATRICK MICHEL

Arrivé parmi les dernières cassettes, le petit film noir et blanc intitulé «Darth Vador Blues» de Patrick Michel a créé la surprise.
Patrick, avec un talent et un humour évidents, s'ingénie à démythifier le personnage de Dark Vador. On retrouve celui-ci perdu dans l'espace, à l'intérieur d'un vaisseau en sale état où rien ne semble fonctionner et dans lequel le «chat de l'Etoile Noire» est venu faire ses besoins (!). Assailli par les rebelles et les mauvaises odeurs, notre pauvre Dark



Vador finira par conclure, avec le ton las d'un Jacky Darbois de l'espace, qu'il est vraiment devenu trop vieux pour ça (cette scène est d'ailleurs le prétexte à l'apparition réussie d'un Yoda facétieux). Original, remarquablement réalisé et très drôle, «Darth Vador Blues» mérite aisément son deuxième prix.

TROISIEME PRIX (EX AEQUO)
LAURENT SOUGEY-LARDIN

Ce film réunit les qualités de la plupart des œuvres que nous avons reçues : on y trouve des maquettes, des décors et des acteurs, alors que la plupart des autres candidats n'utilisaient pour la plupart qu'un seul de ces trois ingrédients. On peut voir un cockpit de Millenium Falcon très réussi et un costume de Z6PO impressionnant (rendu aveugle par les lampes électriques qu'on lui a placé sur les yeux, le malheureux acteur qui incarne le droïde court difficilement dans les couloirs, soutenu par ses camarades !).
Le montage est bien fait et on trouve en prime une petite touche d'humour (Han Solo sort la tête par la portière du Falcon pour regarder arriver les chasseurs ennemis !). Un grand bravo aussi au capitaine Nida qui a du mal à se retenir de rigoler lorsque Vador le menace, ce qui a provoqué chez nous une franche hilarité !

TROISIEME PRIX (EX AEQUO)
FRANK ROZIER

Frank a accompli là un travail considérable : il a réussi à recréer la quasi-totalité des scènes du film en animant image par image des maquettes et des figurines agrémentées de décors faits maison.
Le montage et la réalisation sont excellents. L'animation est réussie et quelques incrustations vidéo simulent les tirs lasers. Le film est accompagné de la superbe musique de John Williams et de dialogues tirés de la bande-son du film qui collent remarquablement bien à l'action.
Pour l'attaque finale de l'Etoile Noire, le bougre n'a pas hésité à mettre le feu à quelques maquettes artisanales. Sans doute inspiré par la Force, Frank avait réalisé ce film avant même que nous ne lancions le concours, mais il a eu l'honnêteté de nous le faire savoir et la qualité de son travail est telle qu'il aurait sans doute remporté un prix avec seulement quelques-unes des séquences de son film.

TROISIEME PRIX (EX AEQUO)
JEAN-FRANCOIS DURANT

Là, on nage carrément en plein délire ! «Igar et Grichko présentent : Temps Z». Un reporter interroge Georges Lucas en personne (entre deux séquences, l'intervieweur se coupe les ongles de pieds et joue du ukulélé !) avec extraits du film à l'appui : l'abordage du vaisseau de Leia par Vador, la discussion entre Solo et Greedo dans la Cantina, l'évasion



de Leia des geôles impériales et un superbe duel à l'épée laser entre Vador et Luke. Costumes et décors sont vraiment très réussis et on passe sans cesse du délire le plus total (l'interview, que Lucas se termine sur un jovial *"May the Morse be with you !"*) à la reconstitution fidèle des scènes du film. Le générique final précise qu'aucun animal n'a été blessé pendant le tournage et que les décors et les costumes sont entièrement recyclables (on trouve également un message subliminal visant à enrôler le spectateur dans les forces de l'Empire).

PRIX SPECIAL DU JURY
OLIVIER LEONARDI

Ce film est sans doute le plus beau et le plus "pro" des films que nous ayons reçus. L'auteur a superbement filmé le flipper Star Wars, avec de superbes éclairages et de gracieux mouvements de caméra. Celle-ci suit les évolutions de la balle et s'attarde sur les écrans à cristaux liquides reproduisant des scènes du film. Le montage est un chef d'œuvre de précision qui colle parfaitement à la superbe musique de John Williams qui constitue le fond sonore du film. Un vrai clip ! Certes, contrairement aux autres candidats, Olivier n'a rien créé (pas de maquettes, de décors ou de costumes) et sa réalisation est quelque peu "hors-sujet", mais c'est tellement réussi qu'on tenait absolument à le récompenser ! Ubi Soft a donc gentiment accepté de lui

envoyer quelques cadeaux supplémentaires !

DAMIEN DRISS

Damien et son équipe ont décidé de reconstituer le duel final au sabre-laser entre Luke et Vador dans L'Empire Contre Attaque. Les sabres-laser sont des rouleaux de papiers cadeaux qui s'entrechoquent en faisant de grands «STUMP !», mais l'ensemble est plutôt réussi. Luke joue plutôt bien et on a droit à de très belles images, comme celle où, amputé d'une main, il se raccroche à un



escalier (grâce aux éclairages et aux ombres, on se croirait dans le film !). On peut également voir Luke en train de bricoler sa main artificielle. C'est un peu court, mais on aime bien quand même !

MATTHIEU MARCHEGUET

Matthieu et son copain nous ont franchement surpris. Leur film retrace un duel à l'épée-laser entre Obiwan et Vador.
Lorsqu'on les a vus armés de véritables néons de salle de bain branchés sur 220 V, on a tout d'abord pensé qu'ils allaient se taper dessus mollement, pour éviter de finir électrocutés.
Eh ben pas du tout ! Les bougres se tapent dessus allègrement et on se demande comment ils ont pu faire pour ne pas casser leurs néons ! Aucun



doute, ceux-là comptent parmi les plus beaux sabres-laser qu'on ait vu. Dommage qu'il n'y ait ni scénario, ni musique, ni dialogues et que le décor se résume à deux-trois meubles et une télé poussés contre les murs du salon (on voit même le lustre !). Bel exploit technique en tout cas !

F. LECARDONNEL

La première cassette que nous ayons reçue. L'auteur a filmé ses maquettes de Star Wars sous toutes les coutures, avec la bande-son du film en fond sonore, le tout entrecoupé de longues séquences d'intro empruntées à X-Wing. Les maquettes sont superbes et remarquablement bien peintes, mais les plans sont un peu trop statiques pour



susciter l'enthousiasme. La première séquence montre une speeder-bike immobile, en plan fixe, tandis que la bande-son donne l'impression d'une poursuite hyper rapide. Le reste est à l'avenant avec, au menu, le Millenium Condor, un Quadripode impérial, un X-Wing, et un TIE Bomber.
A part quelques rares plans plus dynamiques où la caméra suit les évolutions des vaisseaux dans la forêt, on s'ennuie ferme. En revanche, F (qui donc se cache derrière cette initiale mystérieuse ?) peut nous donner à tous des leçons de modélisme ! Comme tous les autres participants, on lui envoie... une maquette de Star Wars ! Il les a déjà toutes, mais tant pis !

VLADIMIR RODIONOFF

Nos petits chouchous ! Le film démarre sur une parodie d'Indy 2, lorsque Luke surgit pour remettre le film sur les rails et lancer le générique. Bourré de second degré, ce film propose une scène inédite de la trilogie : la rencontre entre le petit groupe de rebelles (Solo, Leia, Luke et Chewbacca) et Vador (un adorable



bambin de 1m20 à tout casser). *«Que la Force soit contre vous ! J'attire vos pistolets»* dit-il tandis que les pistolasers tombent mollement des mains des rebelles... *«Ah, ça marche pas. Saleté d'aimant !»* reprend-il aussitôt ! Un grand moment d'émotion seulement égalé par l'hilarant duel final où Luke le terrasse et termine sur un *«Et si t'achètes pas Tilt la prochaine fois, je te referais la même chose !»* tellement plein de menaces que certains ici sont inquiets quant au sort de ce pauvre enfant.

G. GIRARD

Retour au source avec ce film qui reprend le début du premier épisode, au moment où Luke rencontre Obiwan ainsi que le scène de la Cantina (amputée de la rixe qui a vallu deux côtes fêlées à Doguy, notre cascadeur maison) mais forte de l'affrontement Solo-Greedo, lequel est très bien déguisé. La réalisation est agréable et le doublage sonore bien fait. Par contre, le jeu d'acteur est un peu trop théâtral pour le type de scène choisie. Et les décors sont parfois un rien succincts (par contre, la poubelle transformée en D2R2 est fameuse). Enfin, ne pinaillons pas, c'est quand même très bien.

FRANCOIS TONDEUX

Bourré de figurants (au moins quinze !), ce film réalisé par une joyeuse bande de copains s'écarte un peu trop du sujet par moments, mais reste tout de même bien sympathique. Ça démarre très fort avec une scène de la Cantina dans laquelle, entre autres extraterrestres, un Bisounours se fait éclater à coups de mitrailleuse. On passe ensuite à une longue séquence au cours de laquelle Yoda (une marionnette très réussie) entraîne Luke dans la forêt. Une séquence qui sert de prétexte à une



démonstration d'arts martiaux (sabre, nunchaku, etc.) impressionnante, brillamment réalisée par Steeve (Jean Qui voudrait l'engager pour son prochain film avec Doguy et Van Damme).

STEPHANE JACQUOT

Cette course-poursuite délirante entre Luke et Leia, Vador et ses sbires a été tournée dans un centre commercial, à la plus grande surprise des passants. C'était en effet très courageux de se balader dans la rue en costume de Stormtrooper (tout en blanc avec des masques de souris !). On a bien aimé la



poursuite en voiture (aucun des protagonistes n'ayant le permis, les véhicules restaient à l'arrêt), surtout lorsque Vador s'écrie : *"Ils sont dans une 104, ils n'ont aucune chance !"*. Pour finir, on a également droit à une jolie scène de duel à l'épée-laser entre Luke et Vador, passée en accéléré. Du grand délire même si l'ensemble est un peu trop confus.

RICHARD RICHTER

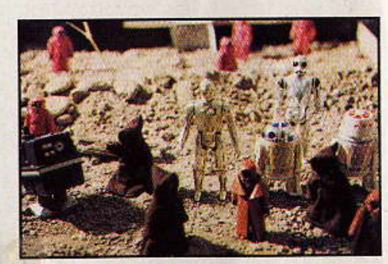
Parmi nos favoris, ce film réalisé par deux marseillais nous a fait hurler de rire ! Le film démarre assez sérieusement alors que Luke, dans le cockpit de son X-Wing (remarquablement reconstitué) s'écrase sur Daghoba, où il fait la connaissance de Yoda. La maquette du X-Wing a plus l'air d'un moustique que d'autre chose, mais les costumes sont superbes. Le sommet est atteint lorsque Luke, affublé d'une terrible moumoute, se met à parler avec un fort accent méridional ! Difficile de résister au fou rire devant cet Hugolin Skywalker tout droit sorti de *Jean de Florette contre-attaque* ! Premier ou second degré ? On ne le saura jamais. On penche plutôt pour la seconde solution mais, quoi qu'il en soit, c'est un des films les plus réussis que nous ayons reçus.

STEPHANE MANSAT

Ce film, «Vador's Revenge», aurait pu remporter le prix du meilleur scénario si on l'avait prévu. Les auteurs ont eu la bonne idée d'imaginer la suite de la trilogie et de raconter la vie du fils de Solo et Leia. On découvre ainsi un Han Solo vieux et alcoolique qui ne cesse de ressasser ses exploits guerriers (*"Et puis avec les Ewoks, qu'est-ce qu'on s'est marré !"*) et qui fait la morale à son fils, lui aussi alcoolique (*"Ah, non, tu gerbes pas ici !"*). Solo est lâchement assassiné par Vador et le fiston décide de le venger. Après une séquence de musculation (abdos, rameur, vélo d'appartement, etc.) qui parodie allègrement Rambo et Rocky, on a droit au combat final dans lequel le jeune homme se laisse peut être un peu trop aller pour un chevalier Jedi (*"Salopard ! J'vais t'buter !"*). C'est plein d'humour et bien construit, mais les décors et les costumes sont un peu légers. Dommage !

DANIEL SIEGFRIED

Cette cassette reprend fidèlement quelques scènes de Star Wars réalisées à l'aide de figurines et de maquettes. C'est plutôt bien filmé et les décors faits maison sont très réussis. On peut ainsi voir l'abordage du vaisseau de Leia, la scène du char des sables et des Jawas, et la scène de la Cantina. Du très beau



travail (quelques scènes sont animées image par image), mais qui reste un tout petit cran au dessous de la réalisation de Frank Rozier qui, dans le même genre, fait preuve d'un peu plus d'imagination.

NICOLAS SCHWEITZER

Avec ce film intitulé *Hard Vador*, on a affaire à un joyeux délire d'une bande de copains plutôt rigolos ! Un narrateur volontairement nul introduit l'histoire et intervient de temps à autres, s'attardant, ainsi que le cameraman sur des posters de playmates collés dans le décor. Pour recréer le Landspeeder de Luke, les bougres se sont payés une chouette gamelle en scooter et Obiwan remet à Luke la matraque de son père, qui selon lui était un excellent CRS ! En voyant l'affrontement entre Luke et Hard Vador (le genre loubard), on sent qu'ils se sont bien marrés. Nous aussi !

LUC DIDIER

La scène où Yoda entraîne Luke pour devenir un Jedi a inspiré beaucoup de nos candidats. Luke court dans la forêt avec sur le dos une marionnette de Yoda pas très réussie. On passe ensuite à la séquence de la grotte où Luke affronte Vador et le décapite. L'ensemble est bien filmé, mais les costumes laissent un peu à désirer. Bravo quand même pour avoir eu le courage de braver le froid de cette sombre forêt !

PAUL STELIZUK

Paul et ses copains nous offrent *Les mémoires d'un jedi*. Luke, vieux et toussotant, raconte un épisode de sa jeunesse : sa rencontre avec l'empereur. L'idée est excellente et l'ensemble est plutôt bien réalisé, malgré un décor un peu bizarre (l'Etoile Noire a-t-elle jamais ressemblé à un grenier décati ?). On a beaucoup apprécié le thème musical de Vador joué à l'orgue Bontempi ! Le texte du film est respecté, mais la séquence manque un peu de rythme.

CHRISTIAN LE BARS

Là, on sent que l'équipe s'est donné beaucoup de mal et le résultat le prouve. Les costumes sont vraiment superbes et



un effort a été fait pour les décors. On retrouve la plupart des personnages de la trilogie, y compris les adorables petits Ewoks. Dommage que les dialogues aient été remplacés par un commentaire assez tristounet qui donne parfois au film des allures de documentaire façon commandant Cousteau !

THE WHISKAS TEAM

Voici l'une des vidéos à classer dans la catégorie "délirante et exubérante". La joyeuse équipe de Whiskas Team (quel nom !) s'est attaqué à la gageure de recréer la scène du repaire de Jabba dans le Retour du Jedi. Avec un casting très nombreux (on plaint tous le pauvre gars rondouillard qui a dû assumer le rôle de Jabba ou encore cet extraterrestre qui se balade en permanence avec un ballon-sauteur sur la tête). Dommage que le film souffre de problèmes techniques (couleurs, montage, doublage) mais l'essentiel est là. Ils ont bien mérité leur maquette !

MOURA DE CASTRO PAULO

Ce qui nous a beaucoup impressionné dans le film de Moura et son équipe, c'est la qualité technique exceptionnelle de l'ensemble. Belle image, son pur, doublage sonore bien réalisé, décors hyper-soignés et costumes travaillés (le combat Vador/Obiwan est le meilleur que nous ayons vu). Il s'en est vraiment fallu d'un cheveu de wookie qu'il se retrouve lui aussi parmi les ex aequo du troisième prix. Notre seul reproche : malgré une interprétation sympathique, l'action manque de punch. Mais il reste l'un de nos favoris.

CORALIE FARGEAT

Coralie et tous ses amis ont eux aussi accompli un travail remarquable. Leur film, qui retrace les événements marquants du Retour du Jedi, est sans doute l'un des plus variés. Il mélange



allègrement des scènes d'animation image par image, des extraits du film et des scènes refilmées en live. La bande-son est à peu près du même tonneau, c'est-à-dire très réussie. Nous regrettons un peu certaines scènes parfois confuses et la disparités des costumes (Leia est superbe mais les Ewoks manquent de réalisme). Quoi qu'il en soit, on a vraiment aimé.

OLIVIER SPERANDIO

Loin d'arriver dernier comme le craignaient ses auteurs, le film d'Olivier Sperandio est l'un des plus drôles que nous ayons vus. Le joyeux drilles qui y ont participé nous servent leur version de la fameuse scène de la Cantina. Entre Han Ben Solo, le pilote tout droit sorti du Sentier, Obiwan Kestadi le jedi décrépi, Luke Moonwalker qui se prend pour Michael Jackson et Chowie qui n'a de wookie que la brutalité, on ne s'ennuie pas une seconde. Ah, j'oubliais presque le générique de début (où ils reprennent en cœur la musique) et de fin (en accéléré) ainsi que le bêtisier. Une sacré tranche de rire, ce Video Wars là !

FRANCOIS DUPUY

Pour ce qui est du scénario, François a vraiment fait fort ! Son film raconte l'histoire d'un fan de Star Wars qui, par une nuit d'orage, se retrouve projeté dans son film préféré (le Retour du Jedi, apparemment). S'ensuivent la poursuite en speeder-bike (chapeau !), l'assaut du générateur du champ de force de l'Etoile Noire, la confrontation avec l'Empereur, le tout présenté par un Alain Decaux en robe de bure ! C'est la destruction de la diabolique station sidérale qui ramènera notre héros-malgré-lui dans son salon... pour découvrir que son frère qui jouait à PacMan est poursuivi par les fantômes du jeu vidéo ! Une très jolie chute pour un film vraiment sympa.

FABIEN IZARD

Transmise à la rédaction avec plus de



précautions que s'il s'agissait des plans de l'Etoile Noire (et une bonne dose d'humour), la vidéo de Fabien, Olivier, Lucas, Ronald, Jean-Sébastien et Jérôme ne nous a pas déçu. De bonnes idées de montage émaillent ce remake du Retour du Jedi, avec en particulier des confrontations Luke/Vador et Luke/Empereur de grande classe (bien joué les flashes !). Une mention spéciale pour les décors, parfaitement appropriés *(dis, Fabien, t'habites dans une base spatiale ou quoi ?)*.

RADOJCIE ET CIE

Pour réaliser cet extrait du Retour du Jedi, c'est toute la famille Radojcie (y compris le chien Alf !) et ses amis qui s'est lancée dans l'aventure cinématographique. Un gros effort a été fait sur les costumes et les maquillages et tous les jeunes acteurs d'une dizaine d'années ont mémorisé les véritables dialogues du film. OK, c'est un peu laborieux parfois et le ton n'y est pas toujours mais l'enthousiasme et les idées ne manquent pas. Bien joué !

DERNIERE MINUTE !

Nous sommes le trois janvier au soir et, alors que toute la France se remet du réveillon, l'équipe de Tilt est plongée dans une panique mêlée de joie : une véritable avalanche de cassettes vidéo vient de s'abattre sur la rédaction et nous devons boucler le journal ce soir ! A notre grand désespoir, faute de temps et de place, non seulement les résumés sont réduits au minimum, mais, qui plus est, nous ne pouvons parler des derniers films reçus. Il y en avait pourtant de fameux, et tout particulièrement le film d'Alain et Claude Brunet, entièrement réalisé sur PC en 320 x 200 et 256 couleurs (l'attaque de l'Etoile Noire). Il nous faut aussi citer *L'empire s'empire*, réalisé par l'équipe de Gilles et Estelle Merle avec beaucoup d'humour et quelques trouvailles scéniques. Humour toujours avec les Megastar Productions, tandis que Paul Lacroix abattait un gros boulot. Beau travail également de la part de Zerbib Ilan et Hamilton Becerra. Enfin, une mention spéciale à Morgan et à ses copains d'Herblay : on n'a pas tout compris mais, au moins, le cœur y était ! Nous tenons à vous dire que nous sommes sidérés par le travail et les efforts que vous avez fourni. Il faudrait au moins dix pages pour parler en détail de tous ces petits chefs-d'œuvre, mais comme n'avons pas la place, je résumerais donc le tout en une phrase : VOUS ETES GENIAUX ! De la part de toute la rédaction, et du fond du cœur, bravo à tous et merci pour ce fabuleux cadeau de fin d'année que vous nous offrez pour finir en beauté !


Fangor, l'Ent de la hot line, recevait tous les jeudis vos appels angoissés. Un grand Monsieur (plus de 2 m !).


Pour certains, les textes plein d'humour de Marc ne valaient pas les blagues salaces d'Yvonne.


Depuis la triste nouvelle, Doguy a ce regard de chien battu. Allez, prend pas cet air irlandais (jeu de mot) !

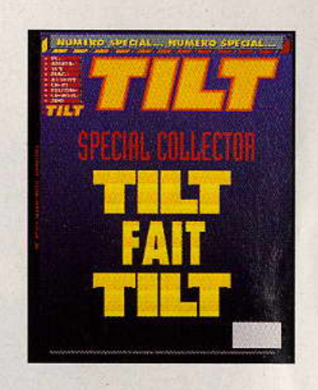

Christine et Elisabeth dans leur période cuir : ça va faire jaser dans les chaumières !


Non, Morgan, tes incantations ne réussiront pas à ranger le bordel de la salle des machines...

TILT FAIT TILT



Voilà, c'est fait : Tilt s'arrête. Mais on n'allait tout de même pas partir sans vous dire au revoir ! Entre ces deux Unes, 136 mois vous contemplent, soit plus de 4 000 journées passées à traquer l'info et à tester les meilleurs (et les pires) jeux de la galaxie. Nous avons demandé leur avis à quelques personnes clé du monde des jeux qui nous ont gentiment répondu.
Etonnant de voir à quel point tous (y compris nos "adversaires") sont surpris et peinés par cet arrêt. Nos journalistes, eux, ont tenu à figurer dans cette page pour vous adresser un dernier salut plus personnel.
Mais comme le dit Doguy : "Ce n'est qu'un au revoir... We'll be back !"



ET VOUS, ÇA VOUS FAIT QUOI ?

Ils sont sur le devant de la scène et préparent les lendemains de la micro. Nous leur avons demandé leur réaction à l'arrêt de Tilt et ils ont aimablement (et même chaleureusement) répondu. Que Messieurs Braille, Le Diberder et Weill en soient chaudement remerciés, ainsi que tous ceux qui, au cours des années, nous ont assuré de leur sympathie et de leur confiance. A tous, un grand merci.

ALAIN LE DIBERDER
Directeur de la Recherche et des Etudes - France Télévision

La nouvelle de l'arrêt de Tilt me consterne. En fait, je n'y crois pas, et je suis persuadé que, sous une forme ou sous une autre, avec ou sans son titre, ce magazine survivra. Je l'ai dit en plusieurs endroits, et même écrit, je considère Tilt comme le meilleur titre français de son domaine. Et je le dit d'autant plus volontiers que, contrairement à ce que s'imaginent certains de ses concurrents, je suis totalement indépendant de votre magazine; même si, avec les années, je suis devenu ami de cette rédaction, ce dont je me flatte. J'étais un lecteur de longue date, et c'est uniquement la qualité générale des articles de Tilt qui m'a conduit, il y a quelques années, alors que j'étais au ministère de la culture en tant que conseiller au ministre, à prendre contact avec Jean-Michel Blottière.
Le plus ancien titre français s'arrêterait donc, un des plus anciens dans le monde aussi, au moment où le domaine qu'il a largement contribué à faire connaître et aussi à faire progresser connaît un virage important, précisément en direction de programmes plus ambitieux, au public plus large. Cela laisserait un trou désolant dans les kiosques et affaiblirait le secteur. Je suis persuadé que les annonceurs en sont aussi conscients que les lecteurs.
J'espère que votre équipe, des secrétaires au rédacteur en chef, trouverez une issue heureuse à cette crise. Mais je suis certain encore une fois que, sous une forme ou une autre, Tilt survivra, même sous un autre nom.
Je vous assure ma solidarité dans ces instants, et vous remercie personnellement pour l'accueil qui m'a toujours été fait, tant dans vos locaux que, parfois, dans vos colonnes.

THIERRY BRAILLE
P.-D.G. de Virgin Interactive Entertainment

La nouvelle de l'arrêt de Tilt m'a beaucoup choqué. Avant tout par la dimension humaine de cet arrêt soudain : je cotois l'équipe de Tilt depuis longtemps et je conçois l'épreuve que cela doit représenter pour eux. Ensuite parce que Tilt est LE magazine mythique de la profession en France (et même à l'étranger). A la fin de mes études, alors que j'allais faire mes premiers pas dans le monde de la micro, j'ai immédiatement acheté le Guide de Tilt pour préparer mes entretiens.
Tilt (et les Tilt d'Or que les gens décrient parfois mais auxquels ils assistent toujours) est sans doute le magazine le plus connu à l'étranger. Virgin Angleterre et Allemagne ont d'ailleurs réussi eux aussi très vivement à cette nouvelle.
Il est vrai que je ne connais pas toutes les données inhérentes à la gestion d'un magazine. Mais lorsque l'on prend les données économiques actuelles du monde de la micro, on se dit que Tilt avait forcément un avenir. Rien que son titre représente un capital.
Au niveau du marché, il nous semble clair que les jeux sur PC et CD-ROM vont subir une immense croissance. Pour 95, cela pourrait être un accroissement de l'ordre de 80 à 100%. Et ensuite, on peut imaginer une augmentation de dix fois ces chiffres ! Dans ce contexte, la décision d'arrêter Tilt est pour le moins surprenante.
Je tiens à vous exprimer une nouvelle fois mon soutien et je souhaite bonne chance à toute l'équipe.

LAURENT WEILL
P.-D.G. de Loriciel

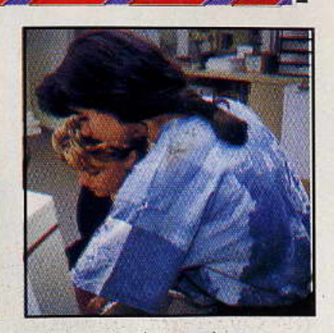
Le temps me manque malheureusement pour réagir comme je l'aurai souhaité, mais c'est avec une émotion réelle et sincère que j'ai appris la disparition prochaine de Tilt.
Tout d'abord, il est vrai que la fin d'un magazine est toujours vécue comme quelque chose de très pénible car elle touche bien entendu ceux qui l'ont crée mais aussi des dizaines de milliers de lecteurs. C'est dire l'impact d'un tel événement.
Mais Tilt est surtout le magazine qui, né avec l'industrie de la micro, a su grandir avec elle et s'adapter à ses changements et ses caprices. Privilégiant l'information du lecteur et une veille technologique drastique, il est et demeurera un document de référence irremplaçable.
Souhaitant que l'année 1994 apporte un nouvel espoir aux membres de la rédaction, je vous prie d'agréer l'expression de mes sentiments distingués.


Qui a dit que le journalisme ne les abimait pas ? Regardez donc l'état de Serge et Marc...


Pascal Blanché (génial illustrator), Christine et Jérôme (Informatix). Eh oui, le réseau a encore planté !


Buvez, éliminez : dans 2 secondes, Annick enlèvera son masque... pour un sourire encore plus radieux.


Olivier n'a besoin de personne sur sa motobylette diesel. Enfin, sauf pour pousser au démarrage...


Babette ! T'es déjà en photo et, en plus, tu caches Raphaelle ! Elle est pourtant pas grosse, la bougresse !



«I'LL BE BACK !»

PAR GUILLAUME LE PENNEC

Aaargh ! GAME OVER ! C'est pas vrai, perdre comme ça au 122ème tableau, tué bêtement par un boss de fin de niveau ! Rageant, non ? Enfin, le principal, c'est de jouer et de s'amuser, n'est-ce-pas ? Depuis plus de deux ans, Tilt était de loin mon jeu d'aventure favori. Une aventure qui m'a beaucoup appris, tant sur le plan professionnel que sur le plan personnel. Ça me fait drôle de penser que ceci est le dernier article que j'écrirai pour ce journal auquel j'étais fier d'appartenir. Quitte à tomber dans un classicisme digne de PacMan ou de Space Invaders, je voudrais profiter de cette ultime opportunité pour remercier tous ceux qui, d'une façon ou d'une autre, ont participé à la vie de Tilt.

Tout d'abord vous, les lecteurs. Car, et j'ai toujours eu à cœur de le répéter, c'est avant tout pour vous que nous faisions ce magazine. Avec une mention spéciale à tous ceux d'entre vous qui, plein de passion et d'enthousiasme, nous ont envoyé leur candidature et souhaitaient si vivement nous rejoindre.

Et puis les créateurs, les auteurs, les éditeurs, les attachés de presse et tous les acteurs de cet univers que j'ai eu le plaisir de cotoyer. Enfin, évidemment, l'équipe de Tilt - ma seconde famille - que je quitte avec le coeur serré. Merci à tous, pour ces heures souvent difficiles mais toujours agréables passées en votre compagnie, pour vos idées, pour votre humour, pour votre patience, pour votre confiance, pour votre amitié.

La seule chose que je puisse faire maintenant, c'est une simple promesse, empruntée à Terminator : «Je reviendrai !».

Guillaume Le Pennec
alias
Dogue de Mauve

MES ADIEUX AU MUSIC-HALL

PAR MARC LACOMBE

Bon, voilà, on ferme... Veuillez vous dirigez vers les issues de secours. Capri, c'est fini !

C'est tout de même un peu dur à avaler, mais que voulez-vous, la nature est parfois injuste et cruelle (Jordy n'est-il pas cette semaine encore en couverture de Télé 7 Jours ?). Avant d'être journaliste à Tilt, j'étais comme vous, un lecteur de Tilt tout à fait normal avec deux bras, deux jambes, et une cochonnerie de ZX81 à refourguer d'occaze. J'ai donc passé mes premières années micro (il y a de cela près de dix ans !) auprès de mon Apple 2e en compagnie de ce journal qui me paraissait être, comme on dit dans les cocktails mondains entre deux bouchées de toast aux crevettes, une "réfèrenche inconnntôûrnable". J'ai donc d'autant plus de mal à imaginer aujourd'hui qu'un tel monument puisse disparaître aussi soudainement... Le paysage micro sans Tilt, c'est un peu comme Paris sans la tour Eiffel, comme Black sans Decker, ou Les Nuls sans Bruno Carette.

Mais vu d'ici, l'arrêt de Tilt, c'est surtout la fin d'une une chouette équipe branchée sur la même longueur d'onde, qui travaillait avec plaisir pour faire le journal qu'elle aimait... Dommage !

Voilà, salut à tous, et merci de la confiance que vous nous avez accordée ces dernières années ! J'éteindrai la lumière en sortant, mais je laisserai les clés sous le paillasson... On ne sait jamais !

Marc Lacombe

QUAND MON CŒUR FAIT BOUM !

PAR MORGAN FEROYD

Et voilà ! Encore un article larmoyant sur la disparition de notre bébé. Certes, il faut admettre que c'est loin d'être gai. Après Bruno Carette et Desproges, que va-t-il nous rester ? Pour tout vous dire, j'ai lâchement abandonné mes études pour rejoindre l'équipe. Je ne regrette rien, bien au contraire, mais s'être autant investit dans un magazine pour le voir mourir aussi connement ! J'enrage. Raison prétextée : la micro est un marché qui s'effondre. Or, nous savons pertinemment que c'est faux (on en reparlera en 94, messieurs les experts «je-ne-sais-quoi»). Bon à part ça, mon départ aux Etats Unis a été compromis et il faut dire adieu aussi à l'ambiance de la rédaction. Dommage, mais espérons que tout finira par s'arranger pour chacun d'entre nous. Quant à vous, je ne peux que vous présenter mes excuses de ne pas avoir voulu faire du commercial pour que le titre reste en place. Même si cela va faire un grand vide, la micro continue et le plaisir que vous éprouvez devant vos bécanes persistera encore de nombreuses années. Que dire de plus ? Ah oui, j'y pense, un copain m'a demandé de passer cette annonce :

Jeune homme, 22 ans, motivé, cherche travail (femme de ménage, magicien, homme-sandwich, humoriste raté, hochet pour enfant et occasionnellement journaliste).

Morgan Feroyd alias Julien Guerbé
(ou est-ce l'inverse ?)

LES BELLES (?!) HISTOIRES DE L'ONCLE PIOTR

PAR PHILIPPE SEILER

L'escadrille a fait un passage en formation de salut aux morts. Le grondement des réacteurs n'est plus qu'une sourde palpitation dans le lointain. OK. C'est fait. On repose une dernière fois les casques et les combinaisons dans les vestiaires des pilotes : c'était notre dernier vol.

C'est fou mais j'ai la gorge serrée en tapant ses mots. Pour vous, lecteurs, c'est sans doute peu de chose, un journal qui disparaît. Certains, les vieux fidèles ou les jeunes enthousiastes, nous écriront une lettre de soutien ou nous passeront un coup de fil mais, dans quelques semaines, le silence sera retombé sur nos mots. Pour nous, il en va tout autrement. Tilt constituait à la fois notre gagne-pain, notre passion et, pour beaucoup, notre famille.

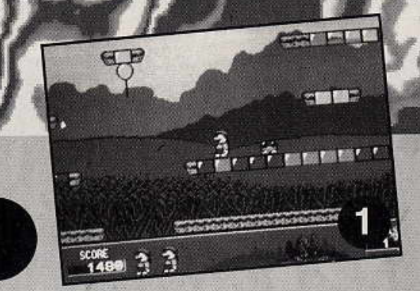
Quitte à passer pour un vieux journaliste sénile, je ne peux m'empêcher d'évoquer mes débuts au journal. Cela n'est pourtant pas si lointain, un peu plus de 3 ans. C'était une période charnière qui marquait la fin de l'âge d'or : la concurrence nous taillait des croupières et la rédaction était divisée. Dans cette lutte fratricide, on pouvait cependant déjà dicerner les graines de ce qui allait devenir l'avenir du journal : deux droles de graines, assises bien droites sur leur chaise lors des conférences de rédaction et qui se présentaient

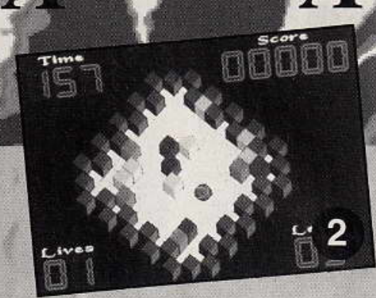


sous les noms de Dogue de Mauve et Marc Lacombe. Ils trouvèrent naturellement leur place et adoptèrent, chacun à leur manière, la Tilt Way of Life. Coup de jeune, coup de nerf, la rédaction semblait soudain prise dans un tourbillon d'évènements qui nous laissaient fourbus mais ravis après chaque bouclage. Le passage en PAO fut une expérience incroyable, incrustée de crises de rire et de coups de colère. Dans l'immeuble des Editions Mondiales, c'était incroyable de voir comme les rédactions de Tilt et Consoles+ détonnaient sur l'ensemble. Pas d'atmosphère feutrée, de discussions posées autour d'une table de travail : ici, c'était constamment la frénésie, les éclats de rire, les défis sur tel ou tel jeu. C'était également la seule rédaction à rester allumée à des heures avancées de la nuit... Il n'y a pas eu un seul bouclage sans problème et nous avons souvent pensé qu'il fallait être complétement dingue pour rester. Il faut croire que nous étions tous dingues puisque nous sommes tous restés... Quant aux lendemains, je m'obstine à penser qu'ils seront bons pour chacun d'entre nous. Mais il est vrai que nous perdons aujourd'hui quelque chose d'irremplaçable, cette force qui ne peut être donnée que par l'association d'hommes et de femmes unis par un même élan, un même but, le sentiment de participer à quelque chose d'important. Tilt est mort. Vive Tilt. Et que les dieux du jeu soient avec vous.

Philippe Seiler/Piotr Korolev

F.I. AMIGA - AMIGA







Les Jeux les plus funs



TANX
Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir de votre canon.
5 DRAGON TILES
Tout simplement le meilleur MahJong sur Amiga
EMERAUDE EMPIRE
Vous devez ramassez toutes les disquettes et les ramener jusqu'au lecteur sans vous faire latter.
Disquette réf : AM 1

WELLTRIX
Un Tétris en 3D, c'est un jeu de fou. Mais quand on a compris quelques principes, c'est super.
CARD SHARP
Cinq réussites de cartes pour les plus patients.
Disquette réf : AM 9

4 HELLZONE I et II
Un shoot 'em up horizontal qui vous emmène au coeur d'un complexe Hi-Tech rempli d'ennemis.
OBLIVION
Un jeu mythique, sauvez les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.
Disquette réf : AM 300

KLAKTRIX
Une variante de Tétris, regroupez les couleurs
DR MARIO
Même principe avec des microbes qu'il faut tuer en plaçant bien les pièces.
TESERRE
Un Tétris d'une qualité technique exceptionnelle.
THE BRAIN
Le morpion en 3D, c'est une prise de tête totale.
Disquette réf : AM 301

7 STRIKE BALL
Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales et de superbes graphismes. Bref, c'est tout bon.
Disquette réf : AM 302

DRIPGAME
Un jeu délirant sur le principe du PacMan avec des super graphismes et des animations rapides.
Disquette réf : AM 305

BALL
Un des meilleurs casse-briques avec de bonnes animations et de nombreuses options.
MICROBES
Empêchez un infection en tirant sur les bactéries.
E-TYPE
Un shoot'em up dans la tradition des Astéroïds.
Disquette réf : AM 303

6 THE LAST REFUGE
Pourfendez les manants qui cherchent à envahir votre château. Vous êtes un fier chevalier parbleu. Alors défendez votre château et méritez les faveurs de la princesse.
Disquette réf : AM 307

KASTEL KUMQUAT
Vous cherchez un trésor dans un château futuriste plein de surprises, des systèmes de sécurité vous méneront la vie dure, des passages secrets se dévoileront si vous marchez sur des dalles, etc...
Disquette réf : AM 309

CHESS 2.0
Un excellent jeu d'échecs qui dispose de beaux graphismes et de nombreux niveaux de difficulté.
PICK OUT
Un jeu de Memory aux graphismes futuristes.
Disquette réf : AM 312

1 WONDERLAND
Un superbe jeu de plateaux, vous devez marcher sur toutes les dalles pour passer les niveaux
RUSH HOUR
Vous devez traverser une route très fréquentée. C'est le jeu Frogger avec plein de nouveautés.
Disquette réf : AM 313

TANK ATTACK
Deux joueurs pilotent des chars futuristes dans un labyrinthe et essaient de se tirer dessus. Pour corser les choses, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran et donneront à celui qui les prend des avantages considérables.
Disquette réf : AM 314

3 GIDDY
Vous guidez un personnage et vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car ils vous seront utiles pour résoudre des énigmes.
Disquette réf : AM 400

NEBULA
Un shoot'em up en 3D, vous défendez une zone contre l'intrusion de vaisseaux ennemis.
PICK A BRICK
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Mah-Jong avec quelques variantes originales.
Disquette réf : AM 401

2 INTERLOCK
Il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Ce jeu est une véritable torture pour nerfs.
TRAILBLAZER
Vous guidez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs, etc..)
QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre cotés de l'écran. Il faut déplacer celles déjà en place pour que la nouvelle arrive sur une pièce identique.
Disquette réf : AM 406

DILEMMA
Emboiter des pièces aux formes tordues pour reformer des carrés n'est pas des plus évident.
ATTAKS
Il faut placer ses pions à coté des pions adverses pour les prendre selon le principe du GO.
NUMBER FUMBLER
Un jeu de taquin qui bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité.
Disquette réf : AM 415

POD
Des bêtes bizarres arrivent de partout. Avec votre canon hyper rapide, vous tirez sur tout ce qui bouge. C'est un délire total.
Q-BIC
Un clône de Q-Bert, classique du genre.
Disquette réf : AM 416

Les Démos les plus folles



8 TERMINATOR II
Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER.
Disquette réf : AM 117

TECHNOLOGICAL DEATH
Les démos s'inspirant de la fameuse State of the art sont très à la mode. Voici l'une des meilleures du genre produite par Mad Helks
Disquette réf : AM 324

EXTENSION
Une débauche d'effets spéciaux nous tombent dessus, on en prend plein la tronche
Disquette réf : AM 326

9 INTERFERENCE
L'Amiga est une machine fantastique et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques géniales. Pas de doute, c'est une valeur sure. Toutes nos félicitations aux programmeurs
Disquette réf : AM 327

NOVA SLIDE SHOW
Cette disquette contient pas moins de 15 superbes images ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la science fiction. Vous y trouverez des images de vaisseaux, des paysages surnaturels ou encore des représentations d'êtres qu'on ne rencontre, heureusement, pas souvent.
Disquette réf : AM 426

MIND RIOT
Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe. Design soigné, effets novateurs (par exemple un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées, et le tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.
Disquette réf : AM 427

LETHAL EXIT
Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et nous prouve (si c'est encore nécessaire) que ce groupe a aquis une excellente maîtrise de la bécane, du grand art.
Disquette réf : AM 429



Tous les logiciels présentés fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600 et 1200.

Les cadeaux de F.I.

Le premier cadeau de F.I est la qualité des logiciels proposés.
(Nous testons tous les mois plus de 500 logiciels pour vous proposer les meilleurs)

Le second cadeau est le prix de nos disquettes.
(30 francs pour une disquette qui peut contenir jusqu'à 4 jeux)

Pour le troisième cadeau, il aurait été facile de vous offrir un stylo qui coule, un agenda avec une seule page ou un briquet qui ne s'allume pas mais nous avons préféré vous offrir ce que nous avons de mieux alors nous vous offrons deux jeux de notre sélection, CAVERUNNER et TRANSPLANT.



Erotisme

TETRIS SEX SPECIAL
C'est un Tétris classique à part un petit détail, il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran. C'est déjà pas facile comme ça mais là, il devient impossible de se concentrer.
Disquette réf : AM 315
Disquette réservée aux adultes

DIRTY MOVIES
Des scènes pornographiques extraites de films apparaîssent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick
Disquette réf : AM 317
Disquette réservée aux adultes

10 THE SEXY BEST OF
Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.
Disquette réf : AM 424
Disquette réservée aux adultes

UTOPIA
Encore 10 images érotiques de premier choix sur cette disquette.
Disquette réf : AM 211
Disquette réservée aux adultes

HOT SHOTS
Cette démo pornographique mérite le nom de mégadémo car sur une musique entrainante, elle alterne des images et des animations X de très bonnes qualités.
Disquette réf : AM 20
Disquette réservée aux adultes

11 EROTIC SLIDE
Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides.
Disquette réf : AM 318
Disquette réservée aux adultes

GREAT JEAN MARC ADVENTURE
C'est l'histoire d'un mec retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héro.
Disquette réf : AM 212
Disquette réservée aux adultes

MY FAIR LADY
Toutes une collection de photos érotiques issues des meilleurs magazine spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc, ce qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.
Disquette réf : AM 121
Disquette réservée aux adultes



Les plus pratiques

KICKSTART 1.3
Le programme idéal pour les possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200. Il transforme votre ordinateur en Amiga 500, ce qui vous permettra d'utiliser une bonne partie des logiciels qui étaient incompatibles.
Disquette réf : AM 24

KICKSTART 2.0
Le même que le précédent pour les possesseurs d'Amiga 500 avec 1 Mega octet de mémoire RAM. Il le transforme en Amiga 500+, ce qui permet de charger le Workbench 2.0 plus puissant que le 1.3.
Disquette réf : AM 25

UTILITAIRES 1
Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres animées), UPD (associe des ressources sonores aux différentes actions) et encore beaucoup d'autres.
Disquette réf : AM 27

UTILITAIRES 2
Une foule d'utilitaires très pratiques comme NOCLICK (évite le cliquetis des lecteurs vides), NO-ERRORS (pour utiliser les disquettes défectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc...
Disquette réf : AM 29

12 COLOR IT
Pour avoir la paix et occuper les petits, voilà un programme de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.
Disquette réf : AM 328

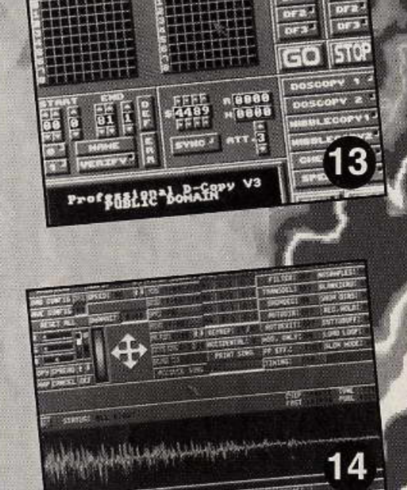
GINA 2.0
Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debout la dedans, etc...)
Disquette réf : AM 28

13 COPIEURS
Cette disquette contient tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autre sur le 500+, 600 et 1200.
Disquette réf : AM 432

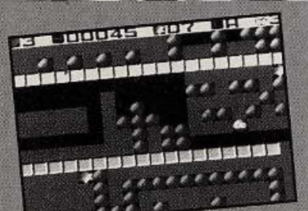
COMPTABILITÉ
Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Idéal pour tenir à jour vos comptes.
Disquette réf : AM 431

14 PROTRACKER 3.1
Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.
Disquette réf : AM 430





F.I. vous offre



CAVERUNNER et **TRANSPLANT**

Le plus fendant des BoulderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous point de vue.

Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant.



Ces deux jeux fonctionnent sur AMIGA 500. Ils fonctionnent sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24)

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.
Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.

Offre valable jusqu'au 15 janvier 1994

Bon de COMMANDE à retourner à
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au **83 90 28 00**

TI 122
NOM ______________ PRENOM ______________
N°____ RUE ______________
Code postal ________ VILLE ______________
Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ Chèque ○ Mandat
○ Carte de crédit Nom ______________
Numéro de carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration _ _ - _ _

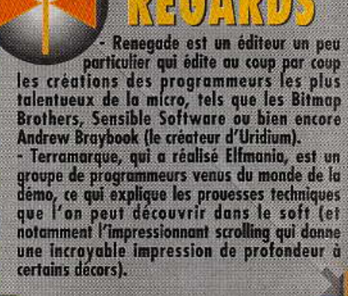
○ Je commande____ disquettes au prix de 30 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau.	francs
○ Je désire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port.	0 francs
Frais de port	15 francs
TOTAL	francs

Liste des disquettes commandées : ______________

ELFMANIA

Rien à faire : le célèbrissime Street Fighter 2 de la Super Nintendo n'a toujours pas d'équivalent sur Amiga. Si vous aimez la baston sur Amiga, vous allez être servi, mais on est loin de la perfection des jeux de combats sur consoles. Elfmania a au moins le mérite d'être original !

Des rounds de bonus permettent de gagner de l'argent afin de pouvoir s'offrir les services de lutteurs de plus en plus puissants. Pour récolter des pièces, il suffit de démolir des coffres et des jarres remplis de trésors qui viendront augmenter votre pécule.



REGARDS

- Renegade est un éditeur un peu particulier qui édite au coup par coup les créations des programmeurs les plus talentueux de la micro, tels que les Bitmap Brothers, Sensible Software ou bien encore Andrew Braybook (le créateur d'Uridium).
- Terramarque, qui a réalisé Elfmania, est un groupe de programmeurs venus du monde de la démo, ce qui explique les prouesses techniques que l'on peut découvrir dans le soft (et notamment l'impressionnant scrolling qui donne une incroyable impression de profondeur à certains décors).



Elfmania est un jeu de baston dans la lignée de Street Fighter 2 mais, pour changer un peu, les programmeurs nordiques de Terramarque ont eu la bonne idée de saupoudrer leur soft d'une pincée de stratégie. Les deux joueurs en présence disposent au début du jeu d'une même somme d'argent, avec laquelle ils vont pouvoir s'offrir les services de huit personnages qui lutteront pour eux. A chaque combat, vous achetez donc un lutteur plus ou moins puissant (et plus ou moins cher), que vous enverrez affronter le "poulain" de votre adversaire.

UN SOUPÇON DE STRATEGIE !

Vous choisissez le lieu où se déroulera le combat sur une carte composée de petits carrés. Si vous gagnez, ce carré portera votre marque; si vous perdez, ce sera celle de votre adversaire... Le but du jeu est de réussir à former une ligne, comme au jeu de morpion. Les combats eux-mêmes se déroulent dans de superbes décors (plein écran) composés de plusieurs niveaux de scrolling (ce qui donne une bonne impression de profondeur) dont certains comprennent de petites animations (des tentacules qui s'agitent au premier plan, ou des piranhas qui jaillissent de l'eau par exemple).
Le nombre de coups peut paraître plutôt limité (trois coups de poing, trois coups de pied, quelques sauts et blocages), mais la simplicité peut être un avantage pour peu que les coups soient précis et la jouabilité parfaite.

LA POULE AUX ŒUFS D'OR

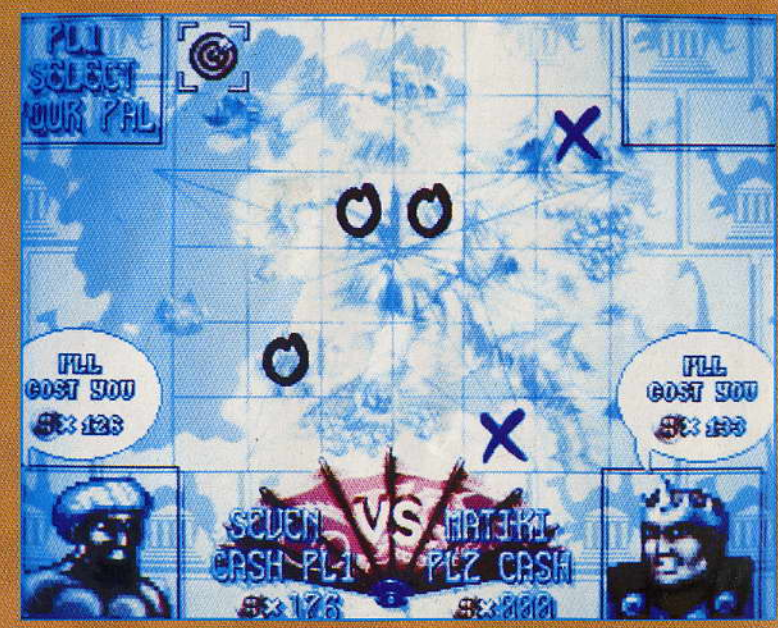
Chaque fois qu'un personnage est touché, des pièces d'or



Les décors d'Elfmania sont composés de plusieurs niveaux de scrolling qui donnent une excellente impression de profondeur. L'effet de perspective sur ce pont par exemple constitue un véritable exploit technique !



Kosken, le lutteur de Sumo, est capable d'assener à ses adversaires de terribles coups de fesses, plus dévastateurs qu'une charge d'hipopotames ! Beurk !



Le jeu se déroule sur une carte composée de petits carrés. A chaque victoire, vous inscrirez votre marque à l'endroit où s'est déroulé le combat. Il s'agit en fait d'un jeu de morpion !

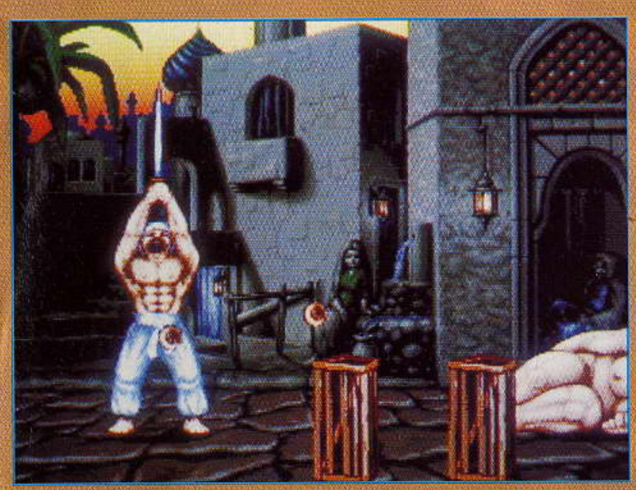
symbolisant son énergie s'échappent de son corps. Si vous tapez dans ces pièces avant qu'elles ne touchent le sol, elles se transformeront en véritables projectiles qui se dirigeront droit sur votre adversaire ! Une idée originale qui met un peu de piment à l'action et qui permet de cogner sur l'adversaire à distance.
Entre deux combats, vous pourrez choisir de participer à un round de bonus dans lequel il vous faudra démolir des coffres remplis de trésors afin d'essayer de gagner un peu d'argent.

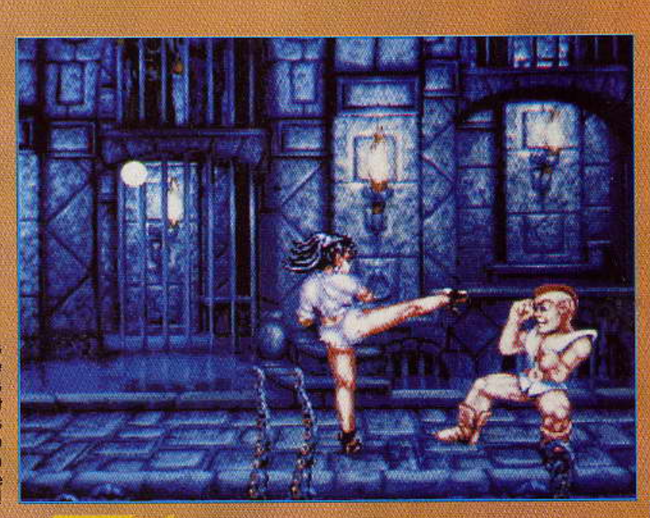
LES ROIS DE LA BASTON !

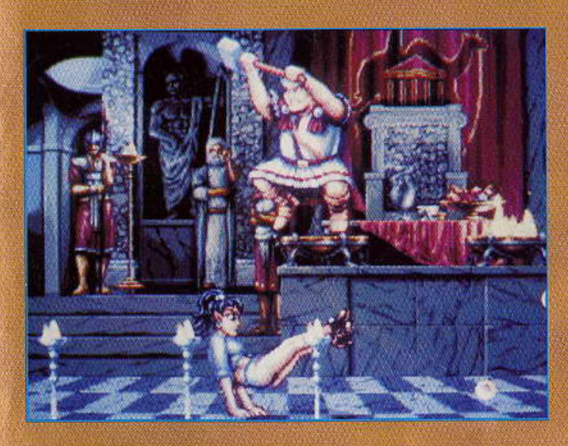
Comme dans tout jeu de baston qui se respecte, les personnages sont variés et plutôt folkloriques. Vous découvrirez ainsi Kosken, un lutteur de Sumo (le sosie d'Honda dans Street Fighter 2) qui donne des coups de postérieur impressionants, Seven, un champion du sabre qui avale son instrument après chaque victoire, ou bien encore Mitiki, un roi costaud armé d'un énorme marteau (c'est le guerrier le plus puissant et le plus cher que vous puissiez vous offrir). Les autres combattants ne sont pas des humains mais des elfes (d'où le titre). Tenito se distingue par ses oreilles pointues et sa coupe punk. Janika est dotée d'un excellent jeu de jambes (qu'elle a fort jolies d'ailleurs !). Taiki, enfin, est un elfe des glaces, agile et costaud vêtu d'un joli petit manteau de fourrure. Les musiques qui accompagnent le jeu sont sympas, le chargement est rapide et la réalisation est dans l'ensemble excellente. Bref, Elfmania a tout ce qu'il faut pour devenir un des meilleurs jeux de combats sur Amiga. Reste à savoir s'il sera à la hauteur de son glorieux modèle, l'incontournable Street Fighter 2.

Marc Lacombe


La plupart des décors de Elfmania comportent quelques petites animations qui donnent vie à l'ensemble (un personnage qui passe derrière une fenêtre, des lumières qui clignotent, etc.). Ici, des piranhas jaillissent de l'eau où s'ébattent joyeusement les combattants !


Seven est passé maître dans le maniement du sabre. Après chaque victoire, vous pourrez le voir avaler son instrument en signe de joie. De quoi faire frémir ses adversaires les plus coriaces !


Oubliez deux secondes les jambes de cette superbe créature (je sais, c'est dur, mais vous pouvez y arriver !) et concentrez-vous sur les tentacules qui s'agitent au premier plan. Elfmania est plein de détails croustillants du même genre !


Les décors de Elfmania sont vraiment splendides (les couleurs sont remarquablement bien choisies), tout comme les personnages eux-mêmes. Ah, les jambes de Janika ! (NDLR : qui a oublié de donner son bromure à Marc ?)


Les joueurs peuvent parfaitement choisir le même personnage ; le combat n'en est que plus intéressant. C'est même la meilleure façon de mesurer le niveau de maîtrise de chacun des joueurs.


Duel au sabre et au marteau. Mitiki, un ancien roi armé de son lourd marteau (et attention car le Thor tue…), est le guerrier le plus cher que vous puissiez trouver (s'offrir les services d'un roi coute la peau des fesses !).

PRONOSTICS

MARC LACOMBE



Elfmania a vraiment l'air sympa et original. Les coups ne sont peut-être pas nombreux mais, si la jouabilité est bonne, il y aura de quoi s'amuser, surtout en mode deux joueurs !

DOGUE DE MAUVE



Techniquement, Elfmania est une petite merveille, incroyable sur un simple A500 ! Par contre, il souffrira sans doute des mêmes limitations de jouabilité que les autres jeux micros du genre (SF II, Body Blows...).

MARC MENIER



Elfmania est beau, très beau même, mais j'émet quelques doutes quant à la jouabilité du soft, d'autant que les mouvements des personnages me semblent bien peu naturels.

BLOODNET

Bloodnet est le dernier soft de chez Microprose. Ce jeu d'aventure au thème Cyber-Vampire vous fait incarner un détective privé qui devra lutter pour ne pas devenir un mort-vivant. Il errera entre la réalité d'un New York futuriste et décadent et un monde virtuel de haute technologie dirigé par les méga-corporations. Thème passionnant et réalisation étonnante !



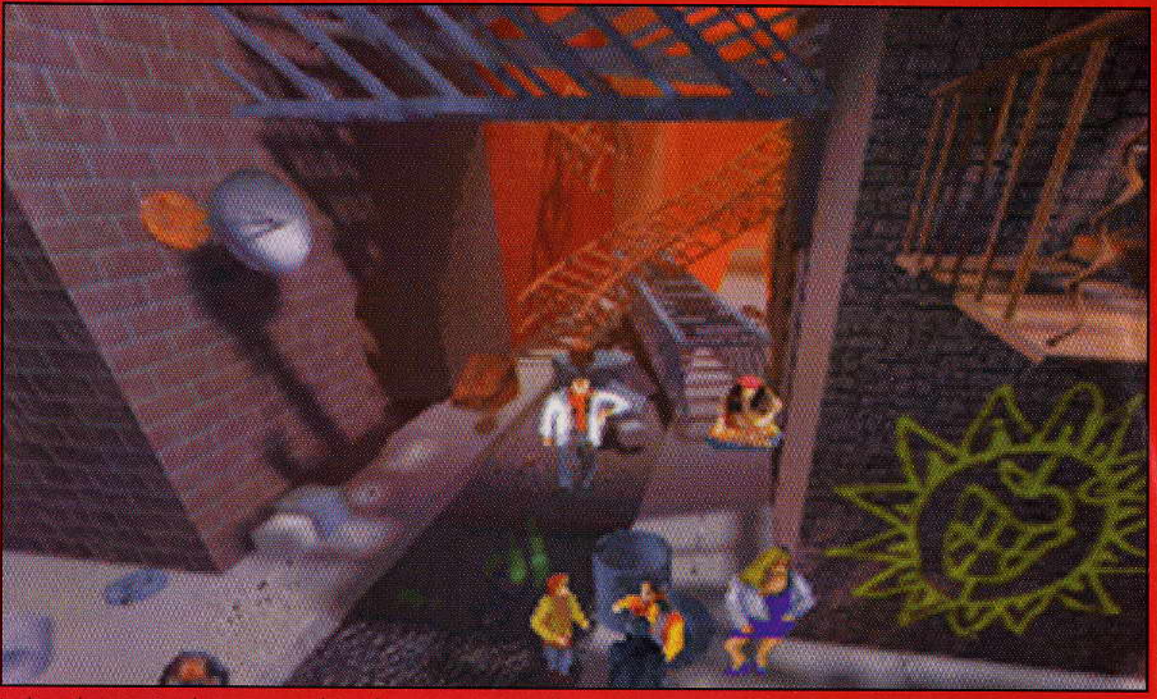




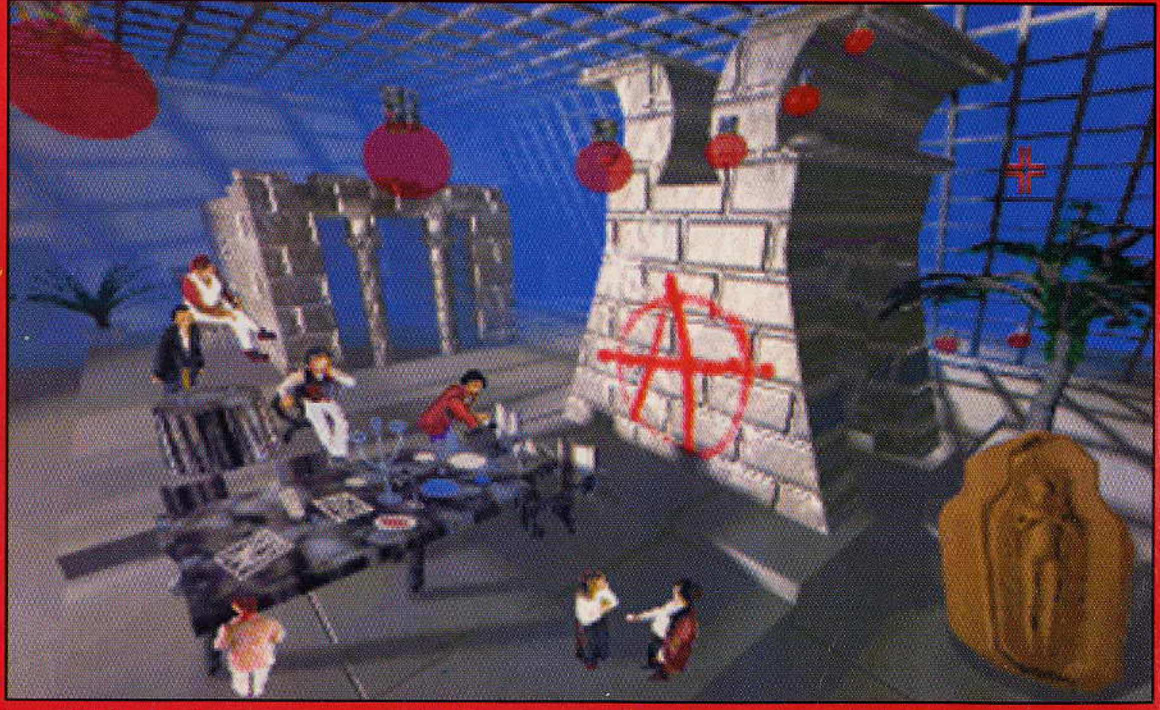
Le monde a bien changé ! Nous sommes en 2094 à New York et la société est devenue un ensemble high-tech contrôlé par des méga-corporations. L'une d'entre elles, la TransTechnical, est un subtil mélange entre la CIA et les Telecom. Elle possède une puissance incroyable et dirige intégralement la ville. Elle a créé un monde virtuel, pôle d'échange et de commerce appelé CyberSpace. Là, se regroupent tous ceux qui ont fui le monde réel et sa pauvreté pour vivre dans un univers intégralement géré par l'informatique. Vous incarnez Ransom Stark, un détective privé particulièrement côté à Manhattan. Avant cela, vous étiez un employé de la TransTechnical. Vous erriez dans le monde virtuel et aviez fini par perdre les pédales, ne distinguant plus le réel de l'imaginaire. Une femme terroriste, Deidre Tackett, vous a sorti de ce bourbier et vous a redonné votre lucidité. A cette fin, elle vous a greffé un implant-neuronique dans le crâne. Il vous a permis de maîtriser vos pensées, vos émotions et de retomber enfin sur terre.

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

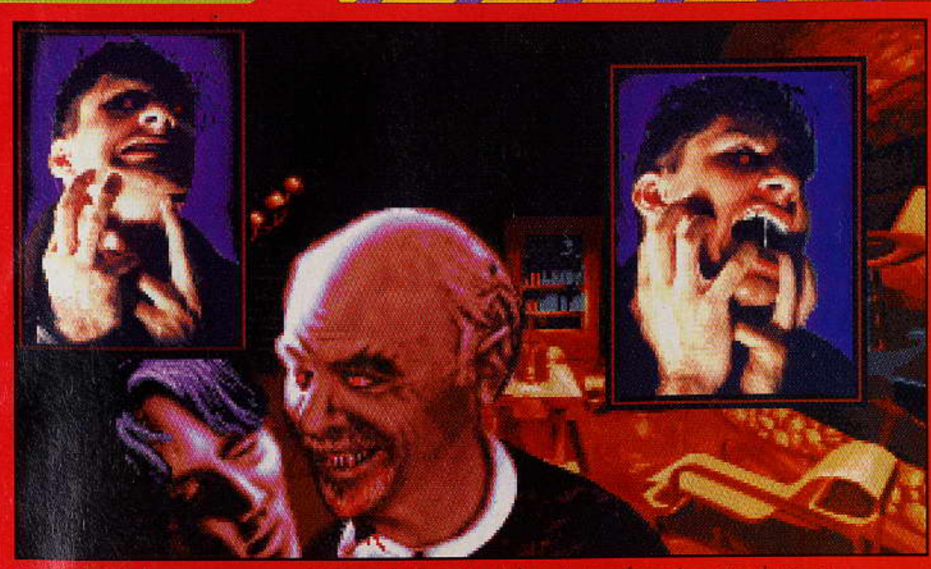
Récemment une jeune femme vous a contacté dans votre bar de prédilection. Elle vous a proposé une affaire qui rapportait ➤



Le décor de cette scène de rue au cœur de Manhattan est sans aucun doute réalisé avec 3D Studio. Il est agréable de voir une telle qualité dans un jeu. Hélas les sprites, eux, ne font pas le poids.



Le monde de Bloodnet est rempli de personnages douteux. Ce quartier général d'anarchistes est un des exemples de l'évolution chaotique de la ville.



Dès le début du jeu, vous serez vampirisé par Abraham Von Helsing. La transformation est quelque peu douloureuse. Heureusement, votre implant neuronique vous protégera mentalement.

Cette carte de l'île de Manhattan vous permet, d'un simple clic souris, de vous déplacer rapidement. Vous pourrez aller dans les lieux indiqués d'un triangle rouge. Si, au cours d'une discussion, vous entendez parler d'autres endroits, ils apparaîtront sur la carte.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



Même si le jeu est surprenant au premier abord, il est évident que le thème Cyber-Vampire est vraiment très attractif. En tout cas, Bloodnet mérite toute votre attention.

NOELLE BERONIE



L'ergonomie de ce jeu d'aventure est assez surprenante. A cheval entre un jeu de rôles sur table et un jeu vidéo, il semble pourtant doté de qualités incontestables.

GUILLAUME DE CASABAN



Bloodnet offre un scénario riche et original. La preview semble annoncer un jeu intéressant dotée d'une ambiance stressante à souhait. Si la version finale est à la hauteur, BloodNet risque de devenir un référence du genre.



Dans ce cloître, vous devrez affronter les chevaliers de l'Ordre. Positionnez vos hommes à des endroits stratégiques, observez chaque ennemi et ouvrez le feu. Vous pouvez aussi mordre vos victimes.

➤ correctement et qui ne semblait pas difficile. Une fois le job accepté, vous avez mené votre mission et, en deux temps trois mouvements, c'était réglé. Il ne vous restait plus qu'a rejoindre votre belle pour récupérer votre argent. Manque de chance, son père tombe sur vous. Un traquenard ! Il ne souhaitait qu'une chose : vous rencontrer et vous faire un cadeau empoisonné. Vous saisissant au cou, vous ressentez une sorte de coupure puis de succion. Un vampire ! Comme l'affirmait de nombreuses rumeurs, ceux-ci existent et sont de plus en plus nombreux dans la ville. Il n'ont qu'un seul but : prendre le contrôle de tout ! En tout cas vous en faites dorénavant partie... enfin presque. En effet, votre implant neuronique empêche Abraham Van Helsing (le maître des vampires) de prendre possession de votre esprit.

L'IMPLANT ? UN BON PLAN...

L'implant, sorte de micro-ordinateur intégré, lutte et, pour le moment, vous protège. Mais son énergie s'épuise à chaque minute et vous devez tout faire pour rapidement trouver une solution. Ce sera une lutte acharnée et sans pitié contre la possession, à la recherche d'une solution pour que ➤➤➤



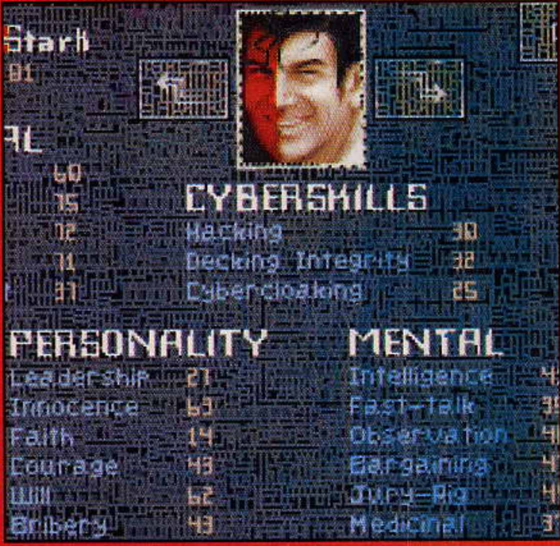
REGARDS

Microprose est l'une des plus grosses société d'édition de jeux micro. Cette firme américaine a sorti des titres aussi prestigieux que Civilization, Rex Nebular, F15-III ou Railroad Tycoon.

Le plus intéressant dans BloodNet est sans conteste son thème. Issu directement de la culture de jeux de rôles sur table (on pense notamment à Vampire et à Cyberpunk, ainsi qu'à Shadowrun).



Le monde virtuel du CyberSpace est un accès direct aux banques de données informatiques du monde entier. Théoriquement, vous aurez besoin de mots de passe. Mais le hacking virtuel existe aussi en 2094...



Avant de commencer l'aventure, vous devrez répondre à une vingtaine de questions. Elles présentent une situation donnée et trois ou quatre choix sont possibles. En fonction de l'ensemble, l'ordinateur attribuera à votre personnage les caractéristiques correspondant à votre personnalité.



Beaucoup de graphismes sont des réalisations en images de synthèse qui ont ensuite été transformées pour le jeu. Voilà le siège de la méga-corporation TransTechnicals.

>>> votre implant reprenne le dessus à jamais. Physiquement, vous êtes devenu un vampire. En fait, vous avez besoin de sang pour vous nourrir mais vous ne pouvez pas transformer d'autres gens en vampire.

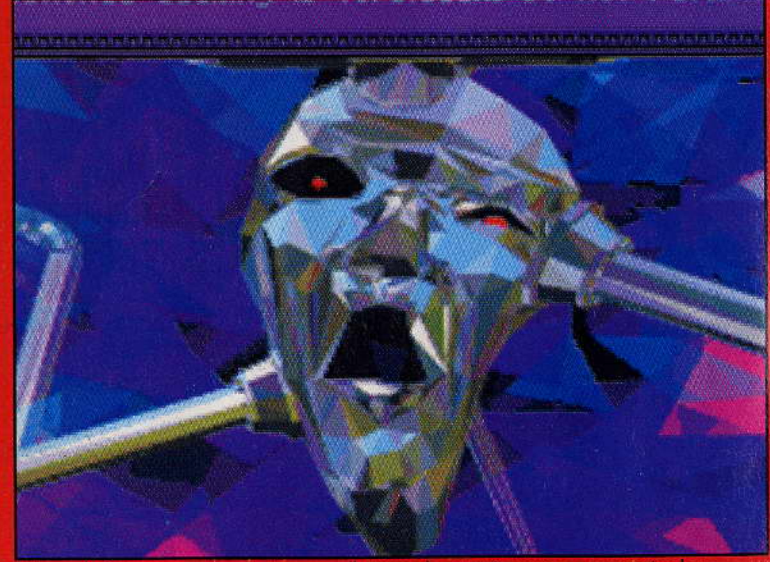
Big Brother is watching you !

Vous allez devoir errer dans la ville à la recherche d'informations, en fouinant dans ce monde réel de pauvreté où anarchistes, illuminés et clochards sont légions. Heureusement, vous avez beaucoup de relations et vous pourrez recruter des personnes de votre entourage pour vous accompagner dans votre quête. Il sera aussi nécessaire de rester en contact permanent avec le CyberSpace afin de récupérer des informations essentielles et secrètes.

Réalité ou illusion ?

Bloodnet est un jeu d'aventure où la rencontre de personnes et l'échange d'informations sont primordiales. Une carte de l'île de Manhattan permet de se déplacer rapidement dans la ville et d'aller dans les endroits que vous connaissez. Graphiquement, le jeu est assez spécial. Même si les sprites se sont pas terribles, certains décors de fond sont vraiment réussis. Le mode combat est une sorte de jeu de plateau où il faut placer ses pions, évaluer les forces de l'ennemi, etc. Ce mélange action/aventure donne un résultat surprenant et qui semble prometteur. La bande son est sympathique mais n'apporte rien de vraiment révolutionnaire. Le point fort du jeu reste donc son ambiance et le thème motivant du Cyber-Vampire.

Morgan Feroyd

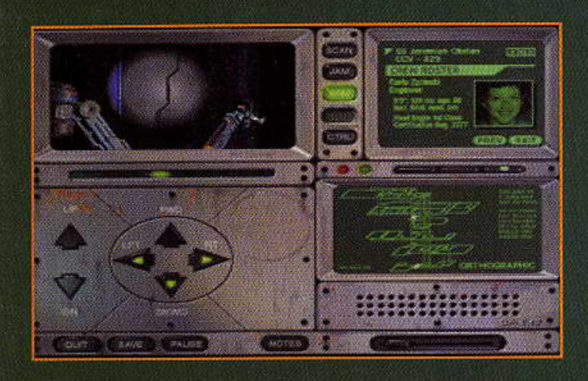


A force de fouiner un peu partout, vous collecterez des renseignements sur votre implant. Parfois, vous rencontrerez des hommes ou des femmes qui accepteront de se joindre à vous.

Donnez à votre CD-ROM ce qu'il attendait:

IRON HELIX

UNE AVENTURE DE SCIENCE-FICTION CONÇUE EXCLUSIVEMENT POUR CD-ROM





Un vaisseau renégat se dirige droit sur une planète fortement peuplée. Dans 90 minutes, ce sera la destruction totale. A son bord, se trouve un type de virus mortel. Nom de code: Iron Helix.

Un robot Défenseur parcourt les couloirs et les cabines du vaisseau Jeremiah Obrian. Iron Helix, le virus, a modifié l'ADN des membres d'équipage, les rendant méconnaissables pour le Défenseur. Il les a ensuite détruits avec une efficacité digne d'un robot.

Vous devez manœuvrer une sonde scientifique pour avoir accès aux systèmes contrôlés par l'ordinateur et empêcher le vaisseau de poursuivre son itinéraire meurtrier. Mais le Défenseur poursuivra la sonde, car il la considère comme une menace ennemie.

LAISSEZ VOTRE CD-ROM COMBATTRE LE VIRUS:

IRON HELIX

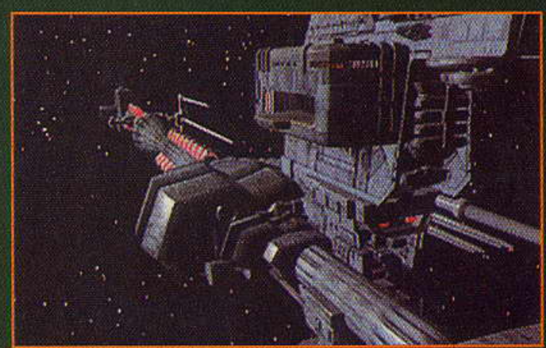


- Graphismes cinématiques en 3-D où évoluent de vrais acteurs, avec des voix entièrement digitalisées
- Bande sonore envoûtante digne d'un film
- Interface interactive pointer-et-cliquer, facile à utiliser
- Action rapide en temps réel sans délais de chargement
- La pointe de la technologie sur CD-ROM

Disponible sur PC CD-ROM (avec Windows) et Mac CD-ROM.







MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU

NEWS

LE RESEAU COMPUSERVE ARRIVE ENFIN EN FRANCE !

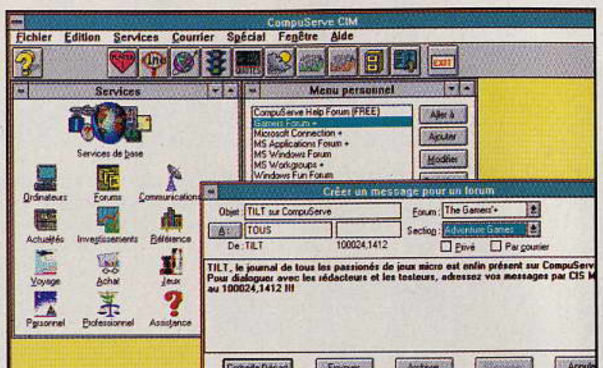
Le réseau de services d'information CompuServe est enfin installé officiellement en France. Avec plus de 1,5 millions d'abonnés et plus de 1 700 services, CompuServe est un des réseaux les plus développés et les plus actifs. Que votre problème soit de consulter une encyclopédie, d'obtenir de l'aide sur un logiciel, de connaître la meilleure recette de pâte à pizza ou encore d'acheter un billet d'avion, il y a toujours un service sur CompuServe qui vous apporte une solution.

Quant aux joueurs, ils n'ont pas été oubliés : outre trois forums dans lesquels il est possible de discuter directement avec la plupart des grands éditeurs, CompuServe propose plusieurs autres forums où les joueurs peuvent converser entre eux, échanger des trucs et astuces et télécharger les dernières démos et patches pour leurs jeux préférés. Vous pouvez même adresser des messages à l'équipe de Tilt (notre adresse est : 100024,1412)

Pour accéder à CompuServe, vous devez disposer d'un modem (doté d'une vitesse de transmission raisonnable) et d'un logiciel de communication et souscrire un abonnement.

Le kit d'inscription, comprenant entre autres un logiciel de communication et un mois d'abonnement gratuit, peut être obtenu directement auprès de CompuServe France (tél. : 36.63.81.22. Prix : C)

SDG



Un logiciel de communications sera nécessaire pour bien utiliser les services. CompuServe en distribue deux, l'un sous DOS et l'autre sous Windows. Leur utilisation est un jeu d'enfant.



Le modèle Hurdla mt constitue le haut de gamme de l'offre Ambra.

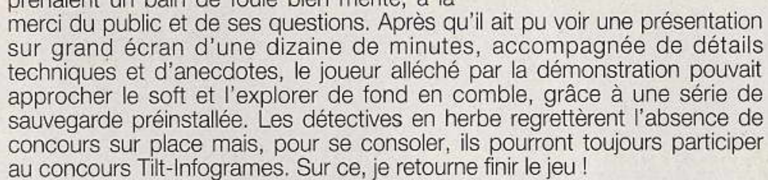
AMBRA CONSACRE LE BUS LOCAL VESA

Ambra annonce le renouvellement de sa gamme avec le lancement de nouveaux modèles Sprinta II (modèle compact) et Hurdla mt (boîtier mini-tour), tous équipés d'un bus local VESA destiné à accueillir des cartes vidéo SVGA. Tous ces modèles sont évolutifs et acceptent les processeurs Intel dx2 et Overdrive. Le Hurdla mt peut également recevoir le processeur Pentium. Les modèles Sprinta II disposent de trois connecteurs d'extension et d'un emplacement libre pour un lecteur supplémentaire. Le Hurdla mt offre sept connecteurs (dont un VESA) ainsi que trois baies libres. Tous ces modèles sont livrés avec MS-DOS 6.0 et Windows 3.1.
SDG

FEDERATION FRANÇAISE DE SIMULATION : LE DECOLLAGE

La naissance de la FFDS a été officiellement consacrée au salon Supergames, qui a eu lieu du 24 au 28 novembre 1993 à Paris. Cette fédération a pour but de promouvoir tout ce qui touche à la simulation de vol sur micro-ordinateurs, un domaine qui s'est perfectionné au cours des dernières années au point de sortir du simple cadre des jeux vidéo. La FFDS se donne pour objectifs d'apporter aide, conseils et assistance à ses adhérents, qu'il s'agisse de particuliers, de clubs, d'aéroclubs ou de centres de formation. A ce propos, nous saluons la naissance du premier club de simulation affilié à la FFDS. Il s'agit du Club Simul'Action, 26 bis rue Jules Didier, 10120 Saint-André-les-Vergers (tél. 16.25.82.98.55).
Les demandes de renseignements ou d'adhésion peuvent être adressées par courrier à la Fédération Française de Simulation, 62 rue Vasco de Gama, 75015 Paris.
SDG

ALONE IN THE FNAC !



Tous les fans d'Edward Carnby, le héros d'Alone in the Dark, étaient présents le samedi 27 novembre à la FNAC Micro de Paris pour découvrir ses nouvelles aventures dans Alone in the Dark 2. Surprise : les principaux concepteurs du jeu étaient venus le présenter au public médusé. En effet, après leur mérité Tilt d'Or à la Sorbonne, le grand concepteur Franck de Girolamy, le scénariste Hubert Chardot et leur équipe prenaient un bain de foule bien mérité, à la merci du public et de ses questions. Après qu'il ait pu voir une présentation sur grand écran d'une dizaine de minutes, accompagnée de détails techniques et d'anecdotes, le joueur alléché par la démonstration pouvait approcher le soft et l'explorer de fond en comble, grâce à une série de sauvegarde préinstallée. Les détectives en herbe regrettèrent l'absence de concours sur place mais, pour se consoler, ils pourront toujours participer au concours Tilt-Infogrames. Sur ce, je retourne finir le jeu !

TF1 SE LANCE DANS LE MULTIMEDIA

La chaîne de télévision TF1 a choisi la technologie vidéo Indeo d'Intel pour la conception de son premier CD-ROM multimédia grand public. Ce premier produit, fonctionnant sous Windows, a été développé avec, pour l'instant, l'intention de démontrer que TF1 possède les moyens et le savoir-faire nécessaire. La décision finale concernant le démarrage de la production n'a pas encore été prise.

Selon Pierre Marfaing, qui assume la fonction de Directeur informatique de TF1, cette opération permettrait de rentabiliser l'immense banque d'images de la chaîne tout en proposant un produit complémentaire de la gamme de programmes radiodiffusés.

La version que nous avons pu voir démontre que TF1 maîtrise les problèmes liés à la conception de produits multimédia et prouve que ce type de développement n'appartient plus uniquement au domaine des programmeurs mais qu'il faut bel et bien faire appel à des professionnels de l'audiovisuel pour le mener à bien. Rappelons qu'il ne s'agit pas d'un premier essai dans le domaine du multimédia, puisque la chaîne a à son actif le développement d'un système de gestion d'informations en temps réel, système qui lui a permis d'informatiser la totalité de son fonctionnement.

SDG



Un des sujets proposés sur ce premier CD-ROM est la visite guidée de la tour Eiffel.

KARAOKE SOUS WINDOWS

Le karaoke est un loisir qui fait fureur au Japon et commence même à s'implanter en France. Rappelons qu'il s'agit de chanter sur la musique originale d'une chanson, les paroles déroulant simultanément à l'écran. Grâce à l'informatique, vous pourrez retrouver ces sensations sans quitter votre appartement. Le programme fonctionne sous Windows et offre d'emblée 15 titres connus, parmi lesquels on peut citer New York, New York, Singin' in the Rain, Le Blues du Businessman ou When The Saints Go Marching In. Un microphone directionnel de qualité est fourni avec le package, à brancher sur une chaîne Hi-Fi ou en entrée directe sur la carte son. L'informatique apporte une aide appréciable. En quelques clics souris, il devient possible de transposer la musique vers le haut ou le bas, de changer le rythme et de sélectionner les instruments et leur volume. La musique peut être écoutée en émulation MIDI (la plupart des cartes sonores offrent cette possibilité) ou en sortie MIDI sur un appareil de ce type. Le programme permet en outre l'écoute de tous les morceaux au format MIDI classique. Le programme dispose déjà d'un éventail étendu de data disks vendus à un prix raisonnable (100 F) et contenant une dizaine de titres chacun, en anglais uniquement. Le catalogue français se constitue et devrait bientôt être, lui aussi, assez varié. Une utilisation judicieuse de l'informatique et un kit attrayant (kit Tune 1000, distribué par Guillemot ; Prix : nc)

Jacques Harbonn

LE TOUR DE GAULE DU CD-I

Décidément, les programmeurs d'Infogrames sont tombés dedans quand ils étaient petits ! Cet éditeur s'est fait une spécialité de l'adaptation des aventures d'Asterix sur différentes consoles et c'est aujourd'hui au tour du CD-I d'acceuillir les personnages de Goscinny et Uderzo avec Le Défi de César. Ce jeu, une sorte de Trivial Pursuit mâtiné de jeu de l'Oie, permet à plusieurs joueurs (jusqu'à quatre) de pouvoir s'affronter simultanément. Le but est de quitter le village au nez et à la barbe de César et de faire le tour du monde en ramenant un certain nombre d'objets représentatifs des contrées visitées. Le jeu alterne des séquences d'action et des épreuves de réflexion (près de mille questions différentes). La réalisation fait appel aux mêmes techniques que les dessins animés et utilise abondamment les dialogues digi-talisés. Destiné à tous les joueurs de 7 à 77 ans, ce jeu a toutes les chances de plaire même aux adversaires les plus acharnés des jeux vidéo et ne devrait avoir aucun mal à réunir toute la famille autour du CD-I.

SDG



Plusieurs milliers de rhodoïds comme celui-là ont été dessinés puis digitalisés et coloriés afin de donner une qualité d'animation équivalente à celle d'un dessin animé.





CREATIVE LABS : LE SON A LA CARTE

Creative Labs, le fabricant des fameuses cartes son Sound Blaster, enrichit son offre de quatre nouvelles cartes 16 bits.

La **Sound Blaster 16 MultiCD** reprend l'intégralité des caractéristiques de la Sound Blaster 16, mais offre en outre une triple interface CD-ROM. Elle conserve la compatibilité avec les lecteurs dédiés Creative (Panasonic) permet aussi de connecter les lecteurs Mitsumi ou le Sony CDU31A (1 740 F environ).

La **Sound Blaster 16 SCSI-2** s'adresse tout particulièrement à ceux qui veulent profiter de cette interface performante. La carte peut piloter jusqu'à sept périphériques SCSI. L'éternel problème de la difficulté d'installation et des conflits entre différents périphériques SCSI est réglé avec élégance grâce à l'excellent programme Adaptec EZ-SCSI (EZ pour easy) (1 950 F environ).

Ces cartes ne sont pas livrées nues, mais avec au contraire un package complet dont un microphone de qualité et de nombreux logiciels : PréAO (Présentation Assistée par Ordinateur), animation, encyclopédie (sur CD-ROM), reconnaissance vocale, etc.

Ces deux cartes existent aussi en version Advanced Signal Processor. Ce circuit n'est autre qu'un DSP, venant soutenir le processeur principal pour les traitements complexes. Ce circuit bénéficie aussi depuis peu de la technologie QSound, utilisée dans certaines bornes d'arcade ou lecteurs lasers vidéo. Le son semble vous entourer de toutes parts et non plus provenir simplement de points situés face à l'auditeur. Le supplément à débourser reste très raisonnable (350 F environ) au vu des améliorations sonores.

Creative Labs propose aussi deux nouveaux kits multimédia externes (Sound Blaster EasyCD 16 Performance et Premium), qui reprennent les caractéristiques des kits du même nom décrits dans le dossier comparatif du Tilt 119 (carte 16 bits et lecteur CD-ROM double vitesse d'accès rapide). Prix : 5 000 et 5 600 F environ respectivement.

Jacques Harbonn

LES GAULOIS ONT-ILS PEUR DES ORDINATEURS ?

Une récente étude réalisée sur les instances de Dell Computers révèle des détails intéressants sur notre attitude vis-à-vis de la technologie. Cette étude avait pour but de déterminer, à travers un questionnaire simple, l'attitude des personnes interrogées face à la technologie en général et aux ordinateurs en particulier. Elle a été menée conjointement aux USA et dans les principaux pays Européens et portait sur un échantillon de 700 personnes, dont 500 adultes et 200 adolescents. Trois comportements différents ont été définis :

- les techno-phobes, qui présentent des attitudes de rejet ou d'incompréhension à l'égard de la technologie;
- les techno-neutres, qui se contentent de manifester un manque d'intérêt;
- les techno-cracks, pour lesquels la technologie est une seconde nature.

Le résultat le plus frappant de cette étude est la forte proportion de "techno-phobes": 55% des personnes interrogées chez les Français (ex æquo avec les Américains), contre 46% chez les Britanniques. D'autres résultats sont tout aussi inquiétants: 44% des Français adultes n'ont jamais utilisé un ordinateur, 42% n'ont jamais programmé de stations sur un auto-radio et 30% n'ont jamais programmé un magnétoscope.

C'est souvent l'informatique qui concentre les craintes exprimées: 33% des Français adultes avouent que l'ordinateur les intimide, 50% craignent de l'endommager s'ils l'utilisent sans aide et 40% n'acceptent de l'utiliser que parce qu'ils y sont contraints. En Europe, ce sont encore les Britanniques qui utilisent le plus l'ordinateur: 63% des personnes interrogées, contre 53% des Français.

La bonne nouvelle est que les proportions s'inversent lorsqu'il s'agit d'adolescents: 96% d'entre eux ont déja utilisé un ordinateur (contre 56% des adultes). Ils se déclarent par ailleurs beaucoup plus à l'aise face à l'innovation et aux technologies nouvelles. Ouf, la relève est assurée (comme dit mon neveu qui me flanque des pilées à Samurai Shodown).

Les Français sont-ils à l'aise avec la technologie ? Les hommes plus que les femmes ?

Extrêmement ou très à l'aise	Femmes	Hommes
Répondeur téléphonique	24%	38%
Magnétoscope	36%	58%
Lecteur CD	55%	69%
Téléphone de voiture	7%	20%
Ordinateur	19%	31%
Télécopieur	15%	22%
Distributeur automatique bancaire	51%	55%

Source : Dell Computer Corporation, Enquête Techno-tolérance 1993.

La technologie semble être à l'évidence une affaire d'hommes. Dommage que l'étude n'ait pas étudié le comportement des hommes devant une machine à laver programmable.

Les Français et la technologie. Les ados seraient-ils plus à l'aise que les adultes ?

Extrêmement ou très à l'aise	Adultes	Ados
Réveil électronique	75%	87%
Lecteur CD	54%	79%
Magnétoscope	40%	62%
Ordinateur	21%	33%
Téléphone de voiture	13%	14%
Distributeur automatique bancaire	60%	34%
Répondeur téléphonique	35%	22%

Source : Dell Computer Corporation, Enquête Techno-tolérance 1993.

Les adolescents toujours plus à l'aise que les adultes, sauf en ce qui concerne l'utilisation des billetteries automatiques (on se demande bien pourquoi d'ailleurs...)

MINDSCAPE PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Une nouvelle version du jeu d'échecs Chessmaster, développé par The Software Toolworks et édité par Mindscape, vient de voir le jour. Dénommée Chessmaster 4000 Turbo, cette version est conçue pour fonctionner sous Windows. Le noyau du programme a été entièrement réécrit pour tirer parti des capacités 32 bits des processeurs i386 et i486.
Tout comme les versions précédentes, Chessmaster 4000 Turbo propose des vues multiples de l'échiquier, plusieurs jeux de pièces différentes et des bibliothèques d'ouvertures particulièrement riches. Le programme est capable d'émuler le style de jeu de nombreux grands maîtres et un système de réglages permet de créer des adversaires sur mesure. Enfin, les capacités de commentaires des mouvements ont été améliorées.
SDG

PLONGEZ AVEC OCEANS BELOW

Vous êtes passionné par les océans et les fonds sous-marins? Vous avez depuis toujours été tenté par la plongée sous-marine sans jamais avoir eu l'occasion de la pratiquer? Pas de problème, Oceans Below



vient à la rescousse pour vous proposer une simulation de plongée. Vous allez commencer par étudier l'équipement indispensable à ce loisir passionnant. Choisissez ensuite sur la carte votre lieu de plongée en vous aidant éventuellement des informations sur les sites. Une fois sur les lieux, rien ne vous empêche d'aller à l'aquarium du coin pour observer la faune locale. Mais rien ne vaut une bonne petite plongée pour mieux appréhender les choses. Une fois sur le fond, vous pourrez admirer la faune et en profiter pour rechercher un "trésor". La réalisation est moyenne. Si les images en SVGA sont assez belles, elles restent peu nombreuses. Les vidéos sont de qualité médiocre et d'un format bien restreint. Le petit jeu de recherche du trésor n'apporte pas grand chose. Pourtant, en dépit de ces défauts, ce CD reste un achat envisageable. Vous pourrez y glaner d'intéressantes informations sur la plongée et la faune sous-marine et son prix reste compétitif (CD-ROM PC The Software Toolworks, distribué par Mindscape ; Prix : D).
Jacques Harbonn

DIGITAL SOUND STUDIO +8

Digital Sound Studio (DSS), l'un des meilleurs échantillonneurs/sound tracker de l'Amiga, dispose désormais d'une nouvelle version, tant au niveau matériel que logiciel. L'interface se connecte toujours sur le port parallèle de la machine (éteinte surtout). Mais on peut noter un certain nombre de différences par rapport à la version antérieure: les entrées son sont désormais doubles (jack 3,5 et cinch, en stéréo), le boîtier en plastique transparent est très esthétique et les réglages de volume d'entrée par molette ont cédé le pas à des réglages digitaux par soft. L'échantillonnage peut s'effectuer en mono ou en stéréo, à une fréquence pouvant atteindre 51 000 échantillons par seconde.
La qualité de digitalisation a été encore améliorée, le son obtenu étant plus pur, en partie grâce au filtre passe-bas programmable et au réglage automatique du gain d'entrée. De nouvelles fonctions sont disponibles lors du contrôle préalable à l'enregistrement (représentation du spectre en histogramme par exemple). Deux petits programmes résidents permettent de paramétrer le hard à partir d'un autre programme ou sous Arexx. Le programme de gestion des échantillons dispose de toutes les facilités : couper/coller, trucages, effets, etc. DSS ne se limite pas à la gestion des échantillons. Il offre en outre un excellent séquenceur 4 voies, avec possibilité d'entrer des notes directement au clavier de l'Amiga ou sur clavier MIDI. Une importante mise à jour qui plaira à tous les musiciens. Saluons aussi l'effort de l'importateur CIS qui a francisé manuel et logiciel (kit GVP, distribué par CIS ; prix : F).
Jacques Harbonn

Les paramètres d'enregistrement sont assez variés pour s'adapter à toutes les situations.

OXYD MAGNUM:

Bonne nouvelle pour les amateurs de casse-tête et autres puzzles en tous genres: Oxyd, le jeu de réflexion/action que nous avions testé en version Amiga dans le Tilt 108, bénéficie désormais de 100 nouveaux tableaux. Rappelons brièvement le principe du jeu. Vous contrôlez une bille soumise aux lois de l'inertie et de la pesanteur. Le but est de guider cette bille à la souris en évitant des dangers multiples pour apparier des pierres de même couleur. Ces pierres sont masquées par un cache qui ne se découvrira qu'en touchant la pierre avec la bille. Mais il faudra aussi surmonter certains obstacles : portes à sens unique ou tournantes, pierres pouvant être déplacées par des rayons laser, labyrinthe étroit surplombant le vide, laser bloquant le passage, pente conduisant au néant, sables mouvants, bloc mobile à déplacer pour se construire un passage, inverseur de gravité et bien d'autres choses encore. Fort heureusement, différents objets ramassés ci et là vous aideront dans votre entreprise. Le jeu est vraiment

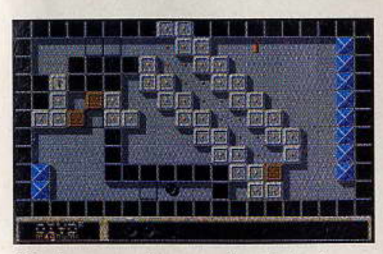
MAGICIENS, REBELLES ET DEMONS CHEZ DESCARTES

Nous vous avions déjà annoncé dans le dernier numéro la parution de trois ouvrages destinés aux amateurs de jeux de rôle sur table. Descartes ne s'est pas pour autant reposé sur ses lauriers, puisqu'il annonce trois nouveaux titres qui devraient être disponibles à l'heure où vous lirez ces lignes. Le premier est *Ars Magica, l'Art de la Magie,* un jeu de rôle médiéval fantastique axé, comme son nom l'indique, sur la magie. L'ouvrage suivant est la réédition du *Livre de Base de Star Wars*, le jeu de rôle de la guerre des étoiles. Il a été complètement remanié par rapport à le première édition et incorpore plusieurs nouveaux chapitres. Enfin, les amateurs de l'Appel de Cthulhu seront comblés, puisque le dernier ouvrage, intitulé *Contes de la vallée Miskatonic,* contenant six scénarios inédits, leur est tout spécialement destiné.
SDG



Magie ou science-fiction, vous n'avez que l'embarras du choix...

CHAMPAGNE!



Il faudra trouver le moyen d'empêcher la reproduction des caisses marrons (activée par les plaques de pression) pour passer.

passionnant et la progression de difficulté rondement menée. Un système de codes permet heureusement de progresser pour parvenir au bout de ces 100 nouveaux niveaux. A noter enfin que le jeu est disponible sur toutes les machines, depuis le PC jusqu'au Mac, en passant par l'Amiga et les Atari ST, TT et Falcon dans toutes les configurations possibles (monochrome, couleur, grand écran, VGA) (disquette DongleWare distribuée par Application Systems ; Prix : C).
Jacques Harbonn

POWERPACK AU SECOURS DU CD-ROM

Le moins que l'on puisse dire est que MS-DOS n'est pas optimisé pour utiliser les lecteurs de CD-ROM au mieux de leurs performances. Pour remédier à cet état des choses, Corel propose un ensemble d'outils permettant d'accroître les performances et les fonctionnalités des lecteurs CD-ROM. Le CD PowerPak supporte de manière transparente tous les lecteurs, qu'ils soient SCSI ou non. Il inclut des utilitaires permettant de lire des CD audio, une application de conversion Photo CD et surtout des extensions CD-ROM qui viennent remplacer le programme MSCDEX et qui offrent des possibilités d'antémémoire améliorées. Le pack comprend également deux CD-ROM contenant de nombreuses images et séquences sonores (prix G).
SDG

IMAGINA 94 : DEMANDEZ LE PROGRAMME

Le prochain Imagina, salon de référence de l'image de synthèse, aura lieu à Monaco du 16 au 18 février 1994 et sera axé tout particulièrement sur les technologies clés de la réalité virtuelle. Rendez-vous obligatoire de tous ceux qui contribuent à l'évolution de ces techniques, le salon présentera, comme à l'accoutumée, une série de conférences, de tables rondes et d'expositions, ainsi qu'une série de compétitions (en particulier le Prix Pixel-INA, la Bourse de la Création Paul Ricard ou encore le Prix 3e Dimension de la SCAM).
Vous pouvez obtenir tous les renseignements ainsi que le programme en appelant le 33 (1) 36.68.31.13.
SDG

LA BD À ANGOULEME

Le 21e Salon International de la Bande Dessinée se déroulera, comme d'habitude, à Angoulême, du 27 au 30 janvier 1994. Ce salon est l'occasion idéale pour tous les passionnés de BD de retrouver leurs dessinateurs favoris et d'en rencontrer de nouveaux. C'est aussi l'occasion, pour les jeunes dessinateurs de se faire connaître. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter le Service de Presse du Salon, au (1) 43.29.67.67.
SDG

LES DINOSAURES À LA RESCOUSSE

Asymetrix annonce le lancement d'un économiseur d'écran pour Windows conçu à partir de photos du film Jurassic Parc de Spielberg. Le produit, totalement compatible



avec After Dark de Berkeley Systems, fait appel à de nombreuses séquences vidéo (version CD-ROM uniquement) dont deux inédites, qui ont été coupées lors du montage du film, ainsi qu'à des animations et des effets sonores. Il sera disponible simultanément sur disquettes et sur CD-ROM. Ce produit est le premier d'une série de modules qu'Asymetrix se propose de commercialiser prochainement (prix : B).
SDG

CD-ROM ET IDE: LA RÉCONCILIATION ?

Entre SCSI, SCSI-2 et la ribambelle de solutions propriétaires (dites AT-BUS), le choix d'une interface pour CD-ROM sur PC était souvent dicté, au détriment des performances, par le hasard ou les moyens financiers. Cette situation a des chances d'évoluer avec l'annonce d'une extension de l'interface IDE, celle-là même qui est utilisée pour les disques durs. Grâce à cette extension, l'ajout d'un CD-ROM dans un PC ne sera pas plus compliqué que l'ajout d'un disque dur supplémentaire, l'interface IDE supprimant tout besoin de charger des pilotes spécifiques. Ce projet, mis en place par Western Digital, a d'ores et déjà reçu l'appui de tous les grands de l'industrie informatique, parmi lesquels il faut citer Compaq, IBM, Microsoft, Nec, Panasonic, Sony et bien d'autres.
Cette extension fait partie de toute une série d'améliorations de l'interface IDE proposées par Western Digital et visant à en élargir les possibilités en autorisant la connexion de multiples types de périphériques. On peut ainsi s'attendre à voir l'interface IDE atteindre le même degré de versatilité que le SCSI, pour un coût moindre.
SDG

UN UTILITAIRE QUI VA FAIRE DU BRUIT


La fonction oscilloscope permet d'examiner les fichiers .wav et d'appliquer de nombreux effets sonores.

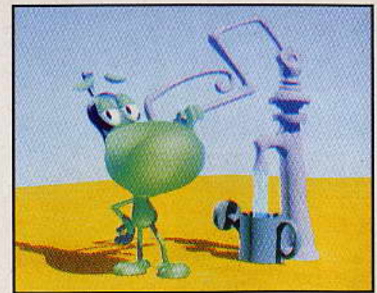
Micro Application commercialise BlasterTools pour Windows, une application destinée aux utilisateurs de cartes Sound Blaster (mais en fait utilisable avec toutes les cartes sonores supportées par Windows). L'interface de BlasterTools représente une table de mixage 8 canaux qui donne accès aux nombreuses fonctions du logiciel. Outre les classiques réglages de volume et le mixage de sources différentes, l'application permet d'éditer les fichiers .WAV et d'ajouter de nombreux effets tels que réverbération, métallisation, filtres passe-bas ou passe-haut, distorsion. Le pack contient également une boîte à rythmes 4 voies qui a la particularité d'utiliser des sonorités de percussions digitalisées au lieu de la synthèse FM (prix C).
SDG

CONCOURS DE JEUX VIDÉO

A l'occasion du 4e Festival Vidéo Liège 94 International, qui se tiendra à Liège (Belgique) les 17, 18 et 19 mars 1994, les organisateurs mettent sur pied deux concours internationaux concernant la création d'un scénario original sur console d'une part, et la création d'un jeu vidéo sur ordinateur d'autre part. Ces concours, qui récompenseront les œuvres dans plusieurs catégories, sont ouverts à tous. La date limite pour le dépôt de ces œuvres est fixée au 15 février 1994. Vous pouvez obtenir le règlement des concours ainsi que tous les renseignements nécessaires en écrivant à :
Festival Vidéo Liège 94 International
8, rue de Rotterdam
4000 Liège
Belgique

Les Quarx, de drôles de bestioles invisibles à l'œil nu. La réalisation est excellente et le film est plein d'humour, ce qui ne gâte rien.


Lux, de Virginie Guilminot, étudie les effets de lumière à travers un store. Les lueurs se transforment en un superbe ballet lumineux.


Le concombre masqué est de retour. Le héros de Mandrika est parfaitement à son aise dans le monde de l'image de synthèse.

SHOW VIRTUEL A

Vous en avez assez de courir à Monte-Carlo pour voir de jolies images de synthèse ? Tous ces cocktails, ces Ferraris, ces top models, c'est vrai, c'est épuisant ! D'autant qu'il suffit de se taper trois stations de métro pour découvrir un festival d'images de synthèses en plein Paris ! Le métro... mon dieu, quelle délicieuse idée ! C'est tellement kitsch !

Aujourd'hui, nous allons parler image. Non, non, pas celle que la maîtresse vous donnait quand vous étiez sages à l'école, je parle de nouvelle technologie, d'images de synthèse ! Tout le monde les connaît sauf peut-être Hélène et Dorothée. Elles sont belles (les images, pas nos deux stars nationales), elle permettent de matérialiser sous vos yeux vos rêves les plus fous et nous les côtoyons de plus en plus, même dans nos jeux micro. La plupart du temps, elles sont mélangées avec des films "normaux" (*T2* ou *Jurassic Park*), mais il existe en fait de nombreuses petites productions entièrement en synthèse faites par de véritables artistes. C'est à l'occasion d'une rencontre baptisée Ciné-Synthèse qui se déroulait à Paris du 17 au 23 novembre que j'ai pu découvrir ces chefs-d'œuvres jusque-là réservés au milieu professionnel. Une série de 23 courts métrages était proposée, avec mélange d'œuvres entièrement 2D (photos retravaillées ou dessins) et réalisation 3D (avec effet de profondeur). A l'affiche, le Top des Tops. Je ne vous commenterais que les principaux sinon il me faudrait un numéro spécial.

Starwatcher : le choc

Sans aucune pitié, les bourreaux commencent par Starwatcher... le meilleur ! Dès les premières images, l'émotion m'assaille, je pleure et mon voisin se plaint de ne plus pouvoir fumer. Les effets sont ahurissants. On voit le héros de Moebius chevauchant un oiseau préhistorique passer dans des canyons à toute vitesse. Le personnage évolue avec la grâce d'un humain et sa modélisation est parfaite : finie l'ère des cubes et des sphères ! Il court, il saute et rampe le long des murs pour éviter ses ennemis (d'affreux robots aux formes hétéroclites), le tout dans la plus parfaite animation. Au niveau de l'histoire, c'est l'éternelle lutte du gentil aux pouvoirs magiques contre les affreux méchants pas bô. Mais Starwatcher vaincra car il a sa bonne étoile.
Dans l'extrait proposé, on le voit monter très haut dans le ciel puis se poser sur une sorte d'île en lévitation. Au centre de cette île se trouve un énorme diamant qui brille de mille feux. Quand il s'en approche, l'étoile dessinée sur son armure se détache et se place sous le joyau formant ainsi un champ lumineux ou Starwatcher peut voir son avenir. L'extrait présenté nous laisse espérer qu'un long métrage réellement fabuleux pourrait être réalisé (*Starwatcher*, de Jean Giraud-Moebius. 1991, 5'30", 3D, musique Vangelis, Vidéosystème).

Capitaine Némo à la barre

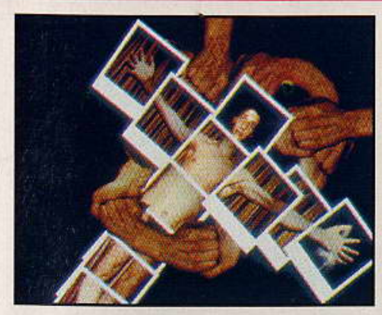
Et puis est arrivé 20 000 Lieues sous les Mers. La séquence proposée n'était qu'un essai mais il était déjà assez concluant. J'ai été stupéfait de voir Richard Borhinger, ou plutôt son double synthétique. L'acteur a en effet prêté son visage et sa voix pour doubler le personnage principal de l'histoire, le Capitaine Némo. Son sosie lui ressemble de façon vraiment convaincante. De plus, l'extrait était vraiment très spectaculaire. Le capitaine Némo était à la barre d'une baleine mécanique. Comme toute baleine mécanique qui se respecte, celle-ci doit remonter à la surface pour prendre de l'air. Facile, me direz-vous : on tire sur le manche et on remonte comme dans Silent Service. Manque de chance : notre joyeux capitaine est sous la banquise ! Collisions spectaculaires avec des icebergs et chutes de blocs de glace sont au rendez-vous, comme dans les meilleurs scénarios catastrophes. Je vous assure que l'atmosphère dans la salle à ce moment-là était plutôt tendue ! Ce film était un pilote de recherche, un travail d'étape dans la préparation d'un long métrage réalisé entièrement en 3D (*20000 Lieues sous les Mers,* de Didier Pourcel et Jean Streff.1992, 3', prod. Gribouille).

Les Quarx attaquent

Viennent ensuite les Quarx. Le spécimen traité est l'élasto-fragmentoplast mais il existerait en fait des dizaines de races de Quarx. C'est un être vivant invisible à l'œil nu qui casse tout les objets ronds présents sur son passage en les entourant avec ses petits bras musclés et en les serrant très fort. On assiste au méfait de cette petite bête par le biais d'une caméra de détection spéciale. L'originalité du scénario, son humour et sa qualité technique irréprochable font de ce film un must. A la fin, nous apprendrons que l'élasto-fragmentoplast est en fait à la recherche d'une compagne de forme arrondie qu'il finira par trouver (heureusement pour la porcelaine de grand-mère !). L'épisode proposé est le premier d'une série parodiant des émissions scientifiques (*Les Quarx,* de Maurice Benayoun et François Schuiten.1993, 5'30", 3D, prod. ZA Production).

Légumes animés

Nous avons enchaîné avec une production à la sauce cartoon des plus délirantes. Le héros, le Concombre Masqué (certains connaissent peut-être ce personnage de BD qui fit les belles heures de Pif Gadget), habite une drôle de maison au bout du monde. Il va se livrer à toutes sortes de délires comme planter des graviers dans le sol et les arroser. Le pire, c'est que ceux-ci vont pousser et donner naissance à de véritables montagnes.
La modélisation des personnages est simpliste, ce qui ne retire rien à leur charme, bien au contraire : la bouille du héros en fera craquer plus d'un. Les animations sont hilarantes



Ex Memorian met en scène une machine organique composée exclusivement de bras. Une chorégraphie originale et spectaculaire.

PARIS

et l'esprit cartoon est toujours présent (*Le Concombre Masqué*, de Nikita Mandryka.1992, 6'30", prod. Neurones Cartoon).
Dans le court métrage 2D intitulé Ex Memorian, le spectateur se trouve face à une sorte de machine composée uniquement d'avant-bras humains qui se tiennent tous par la main et manipulent des photos sur lesquelles on peut voir des visages se transformer. Le sujet est très étrange et surtout très original. Techniquement, le morphing (procédé de transformation progressive d'une image en une autre) est très impressionnant et le trucage de l'assemblage des bras est totalement invisible (*Ex Memorian*, de Bériou. 1992, 5'10", 3D et 2D, video prod. Agave S.A.)

Fiat lux !

Il faut souligner que les autres productions étaient toutes très bonnes, mais la place me manque pour en parler. Je pense notamment à *Lux*, de Virginie Guilminot de chez Deus, qui nous proposait un intéressant jeu de lumière à travers un store. Le fait de voir les ombres dessinées par ce store prendre des libertés était tout à fait saisissant. Aux dernières nouvelles, il semblerait que la production de Starwatcher ce serait arrêtée. S'il y a encore une question d'argent là-dessous, je peux assurer au producteur que la mise n'est pas perdue : tout le monde ira voir ce film fabuleux, moi le premier ! J'en profite au passage pour remercier Art 3000 qui est l'organisme responsable de cette manifestation. Art 3000 a pour vocation de mettre en rapport les professionnels de l'image, du son et de toutes les nouvelles techniques artistiques. Il se tourne aujourd'hui vers l'amateur et vous propose le premier numéro d'un journal appelé Nov'Art ainsi qu'un serveur minitel (3615 ART 3000).
Enfin, Art 3000 organise des manifestations dédiées au vidéo'art. Des rencontres comme celles-ci sont annuelles mais d'autres manifs moins importantes auront lieu plus souvent avec une fréquence trimestrielle. La troisième Rencontre Infographique devrait avoir lieu à l'automne 1994.
Romain Arnoux

ARTISTES, À VOS PIXELS !

Le Département Informatique de l'IUT de Nantes organise, du 2 novembre 1993 au 1er février 1994, un concours sur le thème "Images 2D, images de synthèse et animation". Des prix seront décernés dans plusieurs catégories, telles qu'animation 2D, images de synthèse, meilleure œuvre en Noir & Blanc, etc. Le règlement du concours est disponible sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée à vos noms et adresse) en écrivant à:
IUT Informatique
Service Etudiants
"Concours Infographie 2D/3D"
3, rue de Maréchal Joffre
44041 Nantes Cedex 01
Les organisateurs recherchent également des sponsors afin de les aider à mettre en place cette manifestation et invitent cordialement les éventuels partenaires à les contacter.
SDG



COREL CD POWER PAK AU SECOURS DU CD-ROM

Le moins que l'on puisse dire est que MS-DOS n'est pas optimisé pour utiliser les lecteurs de CD-ROM au mieux de leurs performances. Pour remédier à cet état des choses, Corel propose un nouvel ensemble d'outils permettant d'accroître les performances des lecteurs CD-ROM. Le CD Power Pak supporte de manière transparente tous les lecteurs, qu'ils soient SCSI ou non. Il inclut des utilitaires permettant de lire des CD audio, une application de conversion photo CD et, surtout, des extensions CD-ROM qui viennent remplacer le programme MSCDEX et qui offrent des possibilités d'antémémoire améliorées. Le pack comprend également deux CD-ROM contenant de nombreuses images et séquences sonores (prix : G).
SDG

IMAGINA 94 : DEMANDEZ LE PROGRAMME

La prochaine édition d'Imagina, le salon de référence sur les images de synthèse, aura lieu à Monaco du 16 au 18 février 1994 et sera axée tout particulièrement sur les technologies clé de la réalité virtuelle. Rendez-vous obligatoire de tous ceux qui contribuent à l'évolution de ces techniques, le salon présentera, comme à l'accoutumée, une série de conférences, de tables rondes et d'expositions, ainsi que plusieurs compétitions (en particulier le Prix Pixel-INA, la Bourse de la Création Paul Ricard ou encore le Prix 3e Dimension de la SCAM).
Vous pouvez obtenir tous les renseignements ainsi que le programme des différentes manifestations en appelant le 33 (1) 36.68.31.13.
SDG

PENTIUM

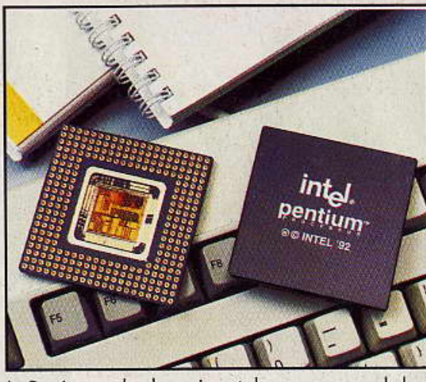
LE NOUVEAU PS/2 D'IBM

IBM annonce des nouvelles machines pour la famille de serveurs PS/2 95, bâties autour du Pentium, dernier-né de la famille Intel x86. Contenant 3,1 millions de transistors, ce processeur de 64 bits est le plus puissant de cette gamme. Il est capable d'effectuer certaines tâches jusqu'à 10 fois plus vite que son prédécesseur, l'Intel i486, tout en restant totalement compatible avec tous les logiciels écrits pour tous les autres membres de la famille.

Ces nouvelles machines, dénommés PS/2 95 "560", font appel, comme toutes les machines de la gammes PS/2 95, à la technologie "Processor Complex": la carte mère de la machine est divisée en deux parties. Une partie fixe porte les composants peu affectés par les innovations technologiques (décodage d'adresses, signaux de contrôle, etc). La deuxième partie, mobile, regroupe tous les composants susceptibles de bénéficier le plus de l'évolution de la technique (processeur, caches, DMA, etc) et est aisément interchangeable. Cette partie mobile contient ici un processeur Pentium cadencé à 60 MHz, un cache de deuxième niveau et un BIOS en mémoire flash. Le support de la mémoire autocorrectrice ECC est également inclus, ainsi que le transfert de données en mode "burst", à 40 Mo/seconde. Ces modèles acceptent actuellement tous les types de barettes mémoire, y compris les barettes de 16 Mo, ce qui permet de porter la capacité mémoire à 128 Mo. IBM prévoit de commercialiser en 1994 des barettes de 32 Mo, ce qui permettra de disposer de capacités mémoire atteignant 256 Mo.

PS/2 95 "560": une machine haut de gamme et modulaire.

Les machines sont équipées d'un contrôleur SCSI-2 ainsi que de nouveaux disques durs de 540 Mo, 1 Go ou 2 Go. Elles incorporent également un nouveau port d'impression à très haut débit, capable de transférer des données vers les périphériques d'impression avec des débits atteignant 2 Mo/sec. Enfin, ces machines sont équipées de dispositifs de sécurité garantissant une protection contre les intrusions extérieures dans le système ainsi qu'un fonctionnement 24h/24h.



Le Pentium est le plus puissant des processeurs de la famille i86.

Le prix annoncé pour les différents modèles réflète ces nombreuses innovations technologiques. Comptez en effet de 53201 F H.T. à 66583 F H.T. en fonction de la quantité de mémoire vive.

En même temps que cette nouvelle famille, IBM propose à ses clients déjà équipés de machines PS/2 90 et PS/2 95 des cartes "Processor Complex" identiques à celle qui équipe les PS/2 95 "560", permettant de remplacer les processeurs de ces machines. Grâce à cette architecture, les possesseurs de ces machines peuvent bénéficier de toute la puissance du Pentium grâce à un simple changement de carte. Le prix d'une carte avec processeur Pentium devrait se situer aux environs de 20000 F H.T.

Le lancement de ces nouvelles machines démontre que la production du Pentium arrive à un niveau suffisant pour répondre à la demande. Les nouvelles machines qui nous sont proposées sont, certes, destinées à ne fonctionner qu'en tant que serveurs, mais il y a fort à parier que les stations de travail individuelles ne devraient pas tarder à suivre et que des machines de bureau à base de Pentium ne sont pas loin. Il ne reste plus aux utilisateurs qu'à espérer que les prix du Pentium subiront, à brève échéance, la même évolution que ceux du i486.

Serge D. Grun1

NORTON COMMANDER 4.0 : DE NOUVEAUX OUTILS DANS LA BOITE

Tous les utilisateurs de PC connaissent bien Norton Commander, qui partage avec PC Shell les faveurs du public en matière de shell DOS (utilitaire destiné à faciliter toutes les opérations courantes). Cette version 4 ne dépaysera pas les habitués tant elle ressemble à la précédente. Pourtant, sous ses menus similaires se cachent de nombreuses nouvelles fonctions et non des moindres.

Tout d'abord, tous les types de formats compressés (ZIP, ARJ, ARC, ZOO, PAK, LHARC) peuvent être directement manipulés. Norton Commander dresse la liste du contenu de ces fichiers compactés et peut à volonté copier/déplacer tout ou partie des fichiers inclus.

En revanche, il n'est pas possible de lire directement le contenu d'un fichier texte inclus dans un fichier compressé, comme le permet Shez, par exemple.

Autre amélioration importante : il est désormais possible de déplacer/copier en bloc un répertoire, avec éventuellement les sous-répertoires qui lui sont attachés. Les transferts d'une machine à l'autre bénéficient d'un protocole parallèle en plus du protocole série existant. La copie de fichiers tire profit de nouveaux algorithmes plus performants et le nombre d'entrées maximal d'un répertoire atteint maintenant 1 600 (bien pratique pour gérer ses CD-ROM). Plus de 50 formats (traitement de texte, feuille de calcul, base de données, images bitmap et vectorielles) peuvent être affichés directement, sans qu'il soit besoin de passer par l'application qui les a créés. Toutefois, en ce qui concerne les images, seul le VGA est géré, les images haute résolution étant affichées par scrolling.

On découvre encore d'autres "plus" tel qu'un module de recherche plus souple (recherche sur le nom, mais aussi le contenu des fichiers) ou l'affichage de la taille exacte d'un répertoire (en tenant compte de ses sous-répertoires). Un utilitaire précieux entre tous (édité et distribué par Symantec : Prix : H).

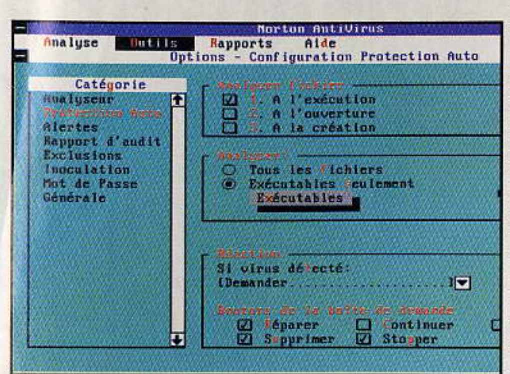
Jacques Harbonn

NORTON ANTIVIRUS 3.0 : JOUEZ COUVERT !



La version française de Norton Antivirus troisième du nom est désormais disponible. Tout comme les précédentes, deux modes de détection sont possibles, sous DOS comme sous Windows. En mode résident, le programme occupe de 5 à 40 Ko de mémoire selon les options choisies. Ces dernières sont d'une grande richesse : analyse de la mémoire (basse et haute), des zones amorce et des fichiers exécutables (ou même de tous les fichiers au besoin), surveillance des formatages, voire même de toutes les écritures, et bien d'autres options encore. Le programme reconnaît ainsi chacun des 2 350 virus de sa banque. Et grâce à son système exclusif VTS, il peut aller encore plus loin et tenter de détecter les virus inconnus.

Ce résident procède aussi à une "inoculation" qui conserve la somme de contrôle de tous les exécutables. Un message d'alerte signale alors tout changement, vous laissant le choix de continuer ou de ré-inoculer s'il ne s'agit que d'une changement normal (mise à jour par exemple), ou de stopper l'exécution si le moindre doute persiste quant à une infection virale. En mode classique (lancement du programme à la demande), Norton Antivirus permet d'analyser à fond les disques de son choix (y compris les disquettes et les lecteurs réseau), à la recherche de la plus petite trace d'infection (fragment de virus en particulier). Le cas échéant, le programme dresse un compte-rendu détaillé et gère les réparations éventuelles. C'est aussi là que vous paramétrerez les options du résident. Enfin une base de données, regroupant les 2 350 virus reconnus, vous aidera à mieux les connaître : nom exact, cible, fréquence, caractéristiques, etc. Le plus puissant des antivirus à ce jour (édité et distribué par Symantec ; Prix : H).



Jacques Harbonn

BORLAND C++: UN OUTIL DE DEVELOPPEMENT MULTIMEDIA

Ce n'est pas souvent que Tilt parle d'outils de développement, mais une fois n'est pas coutume et puis, qui sait, cela donnera peut-être des idées aux créateurs de jeux. Borland vient en effet d'annoncer la disponibilité de la version 4.0 de son compilateur C++ et s'est associé pour l'occasion à Creative Labs pour nous proposer un pack comprenant l'ensemble des outils de développement sur un CD-ROM, une carte Sound Blaster 16 et un lecteur de CD-ROM. Outre le compilateur, ce pack comprend également un jeu de bibliothèques permettant de faire de la reconnaissance vocale, ce qui ouvre des perspectives nouvelles dans le domaine des jeux. Imaginez un jeu de rôle qui vous permettrait d'explorer un donjon à l'aide de commandes vocales : "Tourne à gauche, avance, avance encore, tourne à droite, Aargh ! Des monstres, sauve qui peut..." (prix HT : J).

SDG

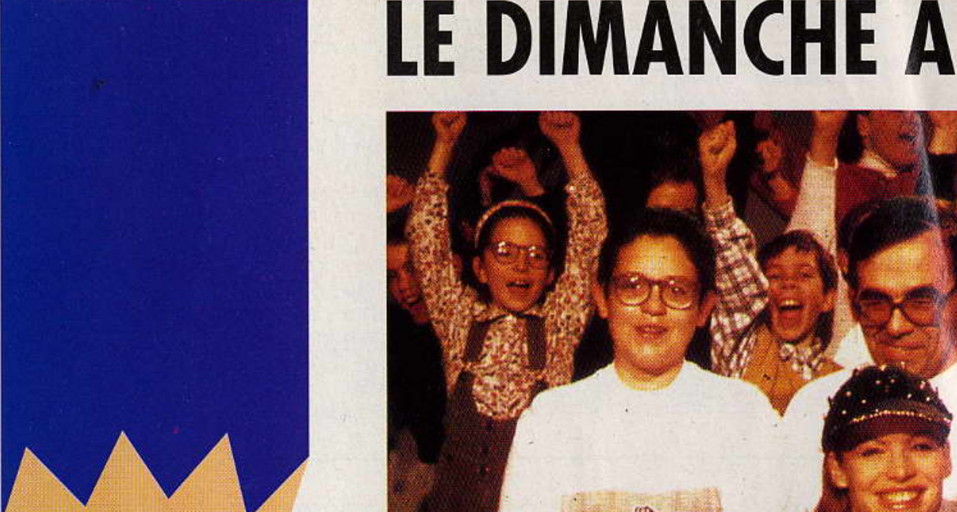
Un outil de développement et un lecteur de CD-ROM dans le même pack, voilà de quoi stimuler la créativité des développeurs de jeux... surtout avec le kit de reconnaissance vocale.

MICROKID'S

avec TILT et

VOS DEMOS NOUS INTERESSENT

LE DIMANCHE A



GRAND CONCOURS DE CRÉATION GRAPHIQUE

A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !



A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S







Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.

MICRO KID'S

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : .... Prénom : .... Age : ....

Adresse : ....

....

Code postal : .... Ville : .... Tél : ....

Machine : ....



THE

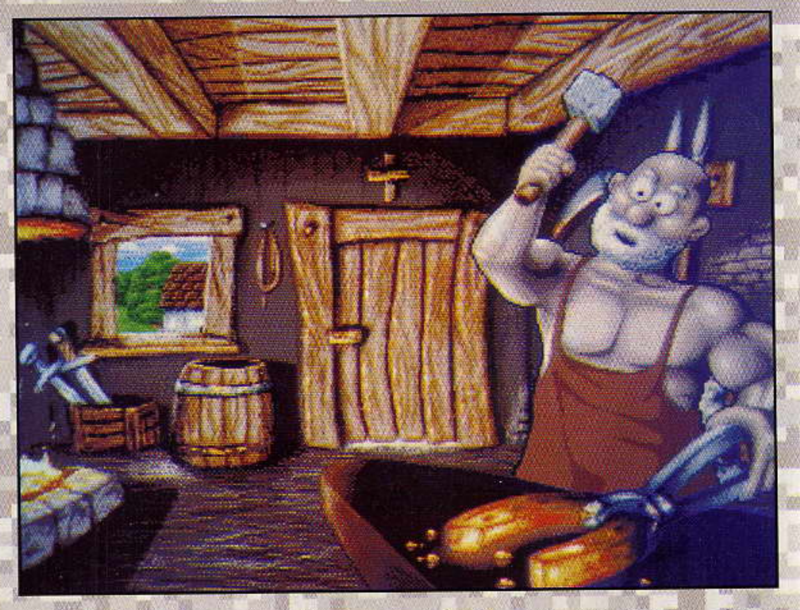
L'année commence bien ! Après l'excellent Genesia, voici un nouveau venu dans la famille des jeux de stratégie : The Settlers. Ce soft de Blue Byte est une petite merveille de programmation et de jouabilité qui se pose comme le nouveau hit dans le genre. Testé par Morgan Feroyd

Voici l'exemple d'une cité avancée. Comme vous le constatez, de nombreux settlers sont présents à l'écran et s'activent. Parfois, on peut en dénombrer plus de cinquante simultanément !

Lorsque que, pour la première fois, nous avons vu The Settlers à la rédaction, nous pressentions qu'il s'agissait d'un grand soft. Depuis, quelques mois ont passé et il faut avouer que la version finale du jeu est loin d'être décevante. Au contraire, j'ai passé tellement de temps à jouer que cet article a failli ne pas être publié ! The Settlers est un jeu de stratégie à cheval entre Civilization et Genesia. Vous êtes le dirigeant d'un groupe de colons qui doit s'implanter et construire la plus grande cité de la planète. Vous dirigez des petits personnages ressemblant aux Lemmings et devez organiser ce beau monde pour parvenir à vos fins.

Plus qu'un jeu, un monde !

The Settlers n'est pas un jeu comme les autres. En effet, il se veut riche, complet, profond, voire philosophique. D'après Blue Byte, il s'agit de l'entrée dans un monde si détaillé, si complexe que c'est une nouvelle ère qui voit le jour dans le domaine des jeux vidéo. Il semble que les joueurs désirent ne plus allumer leur ordinateur pour s'amuser quelques minutes et passer ensuite à autre chose. Ils attendent d'un jeu la vision d'un monde interactif vaste et exaltant. Ce but est atteint ! D'un principe assez simple, Settlers est une sorte de guide qui vous mène vers le domaine du rêve. Pour parvenir à un tel résultat, il a fallu plus de deux ans de développement. Le jeu comprend un micro-système économique et chaque action que vous accomplissez se place dans une logique d'évolution. Par exemple, les chevaliers sont friands d'or. Si vous voulez en compter dans vos rangs, il sera nécessaire de construire une mine et de transformer les pépites en or chez un bijoutier. Pour y parvenir, les hommes de vos mines devront être motivés. En leur fournissant une nourriture riche et variée, c'est-à-dire en construisant une ferme à cochons, vous augmenterez d'autant leur productivité. Avant cela, il faudra bien qu'un terrassier trouve un terrain, qu'un architecte soit disponible, que vos bûcherons coupent du bois, que vos menuiseries le transforment, etc. Il s'agit là d'un schéma parmi beaucoup d'autres mais qui démontre que le jeu est extrêmement bien conçu. Dans certains cas, vos hommes sont plus d'une cinquantaine simultanément à l'écran ! Heureusement, l'affichage n'est jamais ralenti grâce à une



Pendant l'introduction, on peut voir des séquences cinématiques qui semblent tirées d'un dessin animé d'Astérix. Les graphismes ont une touche assez particulière qui donne d'emblée un caractère sympathique au jeu.



Il voit des sprites partout !

A l'écran, la vision du terrain est en 3D et en vue de dessus. L'affichage est plein écran ce qui apporte un grand confort de jeu. Les bâtiments sont affichés selon une perspective isométrique. Ils semblent ressortir du terrain et sont ainsi très visibles. Au milieu de ces constructions se promènent des personnages. Chacun à sa tache qui lui est propre. Par exemple, à chaque portion de route, un settler attend, prêt à charrier toute matière première jusqu'à la prochaine intersection (le principe du Pony Express en quelque sorte).

Une autre moyen pour récupérer une zone de territoire est d'attaquer des casernes ennemies. Un clic souris permet de savoir le nombre d'hommes alentours pour les envoyer. Ensuite, ils engageront des combats à l'épée jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

programmation impeccable du jeu. Quelle que soit la complexité de votre cité, l'ensemble est toujours graphiquement très lisible.

Une richesse digne de Civilization

Au programme, il y a plus de 25 métiers différents, une vingtaine de constructions possibles, 26 produits ou matières premières, des terrains générés aléatoirement (soit une infinité de possibilités), une dizaine de modes de jeu et trois méthodes pour gagner. Tous les éléments pour que vous passiez des centaines d'heures de jeu sans jamais vous lasser ! L'inaccessible Civilization a trouvé un sérieux concurrent avec The Settlers ! Les modes de jeu sont nombreux et variés. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux simultanément. Comme avec Battle Isle, l'écran de jeu se divise alors en deux. On ►►►

SETTLERS

Plusieurs modes de jeu sont accessibles. Il est possible de jouer de 1 à 4 joueurs et d'avoir un ou deux joueurs humains. La force des adversaires et la composition du terrain peuvent être modifiées.



En mode deux joueurs, la fenêtre de jeu est divisée en deux. Il suffit de connecter deux souris à l'Amiga et le tour est joué. Même si l'écran n'est pas énorme, les parties deviennent encore plus fascinantes.





De nombreux écrans permettent de paramétrer votre système économique. Ici, vous pouvez influencer l'activité de certains de vos hommes (fermiers, meuniers, forgerons, etc.).



Dès que vous réussissez à construire un fortin aux abords d'une frontière et qu'un soldat s'installe dedans, votre terrain s'agrandit... au détriment de l'ennemi, bien sûr : ses bâtiments sont brûlés et ses routes disparaissent.

VERDICT — OUI — MORGAN

«Morgan content ! Lui aimer beaucoup Civilization et lui attendre désespérément un jeu aussi bien. Depuis Settlers, Morgan être heureux car lui prendre beaucoup de plaisir» (résumé barbare mais explicite). The Settlers ouvre le monde des jeux de stratégie au grand public. Les clics souris sont instinctifs, les écrans pour gérer votre cité sont nombreux et détaillés, etc. En pinaillant, j'ai trouvé deux petits défauts. Parfois, vous avez l'impression d'être passif et d'attendre que votre cité évolue. Une option "accélérer le temps" aurait été intéressante. De même, l'option link entre deux Amiga aurait permis de jouer chacun simultanément en plein écran. A part ça, The Settlers n'a aucun défaut. Alors courez chez votre revendeur et achetez-le illico presto !

Morgan Feroyd



VERDICT — OUI — NOELLE

Les mondes miniatures, moi j'adore ! Non seulement The Settlers est un jeu de stratégie particulièrement bien réalisé mais, en plus, il nous offre un indéniable plaisir visuel. De la fondation de chaque maison au pêcheur qui ramène ses poissons, rien ne nous échappe. Avec son option deux joueurs, Settlers devient un vrai petit bijou ! Ce qui m'a particulièrement marqué, c'est la qualité des sons. On a vraiment l'impression d'être dans le jeu, à tel point que j'ai failli demander à un colon architecte de me dessiner un mouton ! J'en perd la tête. Il me reste cependant un peu de lucidité pour vous recommander vivement d'acheter The Settlers. Avec lui, les plus grands, telles que Genesia ou encore Sim City, n'ont qu'à aller se rhabiller ! Vous ne pouvez PAS passer à coté !

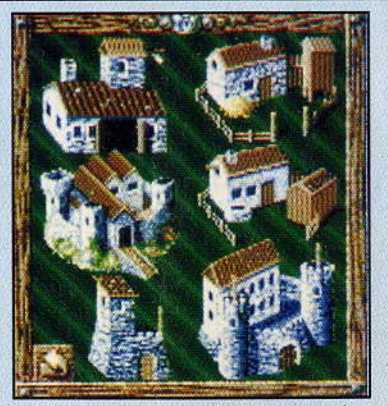
Noëlle Béronie



LES BATIMENTS







Les bâtiments que vous pouvez construire sont au nombre de 19. Les huttes peuvent être implantées n'importe où alors que les bâtiments plus importants nécessitent un terrain plat et large.

GENERIQUE

Editeur : *Blue Byte*
Distributeur : *Ubi Soft*
Conception/Programmation : *Volker Wertich*
Graphismes : *Christoph Werner*
Bande-son : *Haiko Ruttmann*

VERSIONS





The Settlers *est disponible sur Amiga. La version PC doit sortir en février.*

TESTE SUR

Amiga 500 *avec 1 Mo de RAM*

MATERIEL

Machine : *A500, A600, A1200, A4000*
Mémoire requise : *1 Mo minimum (2 Mo conseillé)*
Contrôle : *Souris*
Média : *3 disquettes 3"1/2*
Jeu *en anglais*
Manuel *en français*
Protection : *aucune dans la version testée*



COMPARATIF

GENESIA



Genesia et The Settlers sont originaux et ont réussi à apporter du neuf par rapport à Civilization. Le principe est identique et c'est l'affichage qui distingue les deux jeux. Genesia reprend le look de Populous. Le terrain est ainsi divisé en blocs de hauteurs différentes et la vision d'ensemble est assez réduite. On change régulièrement d'endroit pour voir si tout évolue normalement. The Settlers a opté pour une représentation en plein écran et vue du dessus. Le terrain est en 2D alors que les bâtiments sont représentés en 3D isométrique. C'est lisible, vaste et beau. Niveau intérêt, Genesia rythme les parties à l'aide de tours et limitent le joueur en temps. De plus, il ne s'agit pas uniquement de croître et de prospérer car votre mission est de récupérer sept joyaux. Dans The Settlers, l'intérêt est plus profond et moins "action". A ce titre, il ressemble plus à Civilization. De toute façon, les deux jeux sont excellents et je vous encourage vivement à les acquérir.



La carte est assez pratique. Vous pouvez faire apparaître les routes, les bâtiments, zoomer sur une zone et afficher une répartition des forces.



La machine peut incarner 8 personnages différents. Son habileté à gérer les settlers dépend donc du choix effectué.



La gestion de vos militaires : vous pouvez les entraîner en attaque ou en défense, les recruter, etc.



Le tableau récapitulatif de vos hommes permet de voir rapidement qui fait quoi.

2 MINUTES DE JEU

DEVENEZ LE PETIT PERE DU PEUPLE QUI A CONSTRUIT LA PATRIE A PARTIR D'UNE



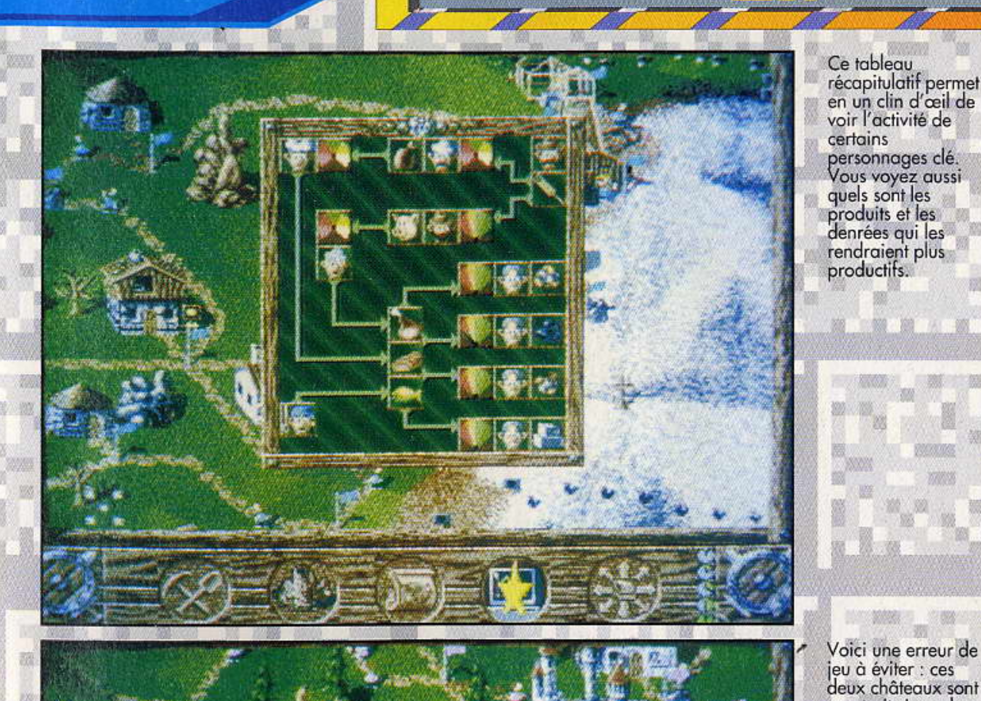
Vous devez choisir un terrain propice à votre cité. Pour cela, faîtes apparaître les endroits possibles où construire votre château. Restez à proximité des montagnes et d'un lac.



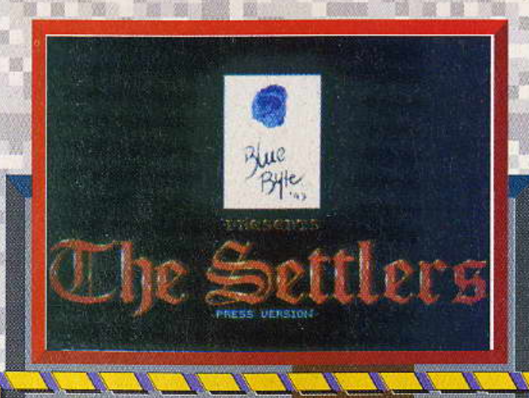
Votre château construit, vous avez maintenant un territoire délimité qui augmentera en construisant des casernes. Faîtes une hutte de bûcheron, une de forestier et une menuiserie.



Avec vos stocks initiaux, la construction devrait être rapide. Pour commencer à grignoter un peu de terrain, une hutte de soldat en bordure de territoire est indispensable.



Ce tableau récapitulatif permet en un clin d'œil de voir l'activité de certains personnages clé. Vous voyez aussi quels sont les produits et les denrées qui les rendraient plus productifs.



Voici une erreur de jeu à éviter : ces deux châteaux sont construit si proches que vous ne pouvez pas vraiment vous développer. Une partie qui risque d'être très courte !

>>> peut faire des parties allant de un à quatre joueurs, contre l'ordinateur ou des amis, en remplissant des missions progressives, etc. Chaque partie se suit et ne se ressemble pas ! Il est même possible de regarder l'ordinateur jouer tout seul afin d'apprendre de nouvelles stratégies de jeu. Certains modes sont paramétrables : terrain, force militaire des joueurs, stocks initiaux.

NE PAS DÉRANGER : JE JOUE À SETTLERS

Vous l'aurez compris sans mal, The Settlers est un programme excellent. Graphiquement, il est beau et original, l'ergonomie et la jouabilité sont impeccables, la bande son est très bonne et bien adaptée au jeu et la richesse du programme rend l'ensemble attractif et exaltant. Sur les trois disquettes fournies, une seule est dédiée au jeu lui-même et elle est intégralement chargée en mémoire. Cela signifie qu'il n'y a aucun appel disque et que tout tourne en RAM ! Je n'irai donc pas par quatre chemins : The Settlers est un jeu exceptionnel qui, au même titre que Civilization, Sim City ou Genesia, devient l'une des références du genre dont il est impossible de passer à côté. ■

CABANE DE BUCHERONS



Il est nécessaire de relier vos bâtiments par des routes. Il faut notamment que le bûcheron et la menuiserie ait une route directe.



Ensuite, vous devez bâtir les maisons suivantes : fabricants d'outils, bijoutier, métallurgiste. Envoyez un géologue pour repérer les gisements alentours.



TOP
- La richesse du programme
- La gestion intégrale en mémoire
- L'option deux joueurs
- La variété des mondes
- Un mode de représentation graphique parfait



FLOP
- Petits écrans en mode 2 joueurs
- Absence d'une option link

THE SETTLERS EST SANS AUCUN DOUTE LE NOUVEAU MUST DES JEUX DE STRATEGIE. IL EST A LA HAUTEUR DE CIVILIZATION !

STRATEGIE

GRAPHISMES — 83
Les graphismes sont beaux et toujours très lisibles. Chaque détail est bien rendu et les personnages sont très réalistes.

ANIMATION — 87
Tout est animé en permanence : feuilles d'arbres, settlers, drapeaux flottant au vent, etc. Il n'y a aucun ralentissement à l'écran.

MUSIQUE — 78
La musique est assez sympathique mais vous n'y aurez droit que dans l'introduction. Cela évite d'être agacé pendant le jeu.

BRUITAGES — 83
Ils sont excellents et rendent très bien l'ambiance. Vous entendrez uniquement ceux de la fenêtre de jeu.

PRISE EN MAIN — 66
Même si The Settlers est très bien conçu et instinctif, il faudra vous plonger dans la doc pour en comprendre toutes les finesses.

JOUABILITE — 83
Tout est géré à la souris et le contrôle est simple et précis. Les nombreuses options vous facilitent la gestion de vos settlers.

DUREE DE VIE — 93
Avec la génération aléatoire de continents, les modes de jeu multiples et le jeu à deux, vous n'êtes pas prêt de vous lasser !

DIFFICULTE	PRIX	AMIGA
1 2 3 4 5	D / 2 JOUEURS	1 MO

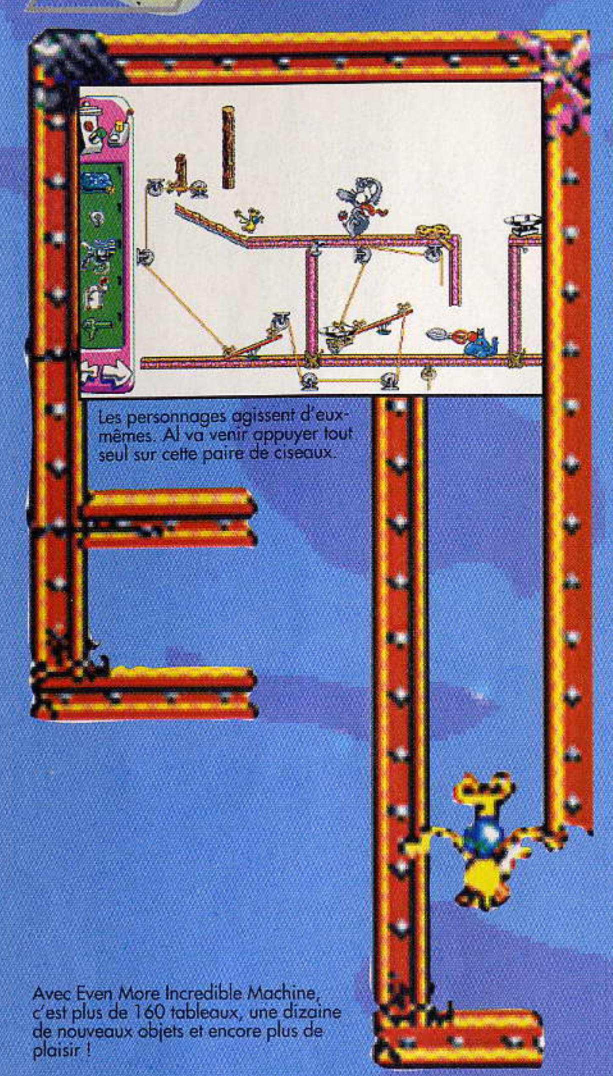


THE SETTLERS



INCREDIBL

Sierra sort son nouveau jeu de réflexion : Incredible Toons. Ce soft aux allures bon enfant, assaisonné d'animations de dessins animé, est en fait un petit chef-d'œuvre. Le genre de jeu qui plaît à tous et qui se joue partout (ou presque). Testé par Morgan Feroyd



Les personnages agissent d'eux-mêmes. Al va venir appuyer tout seul sur cette paire de ciseaux.

Avec Even More Incredible Machine, c'est plus de 160 tableaux, une dizaine de nouveaux objets et encore plus de plaisir !

Incredible Toons est le dernier-né de chez Sierra. Ce jeu d'aventure est issu de la famille d'Incredible Machine. Mais oui, souvenez-vous : il s'agissait de résoudre des puzzles sous forme de machine. Le principe était simple, les graphismes en 640x480 très fins et le programme informatique, performant. C'était sans doute le point fort du soft : chaque trajectoire, rebond, impact étaient plus vrais que nature. Avec The Incredible Toons, les programmeurs de Sierra ont repris le principe du jeu. Ils y ont ajouté quelques petits ingrédients, dont l'apport de toons. Les personnages sont directement issus de dessins animés et de nombreuses animations interviennent pendant le jeu.

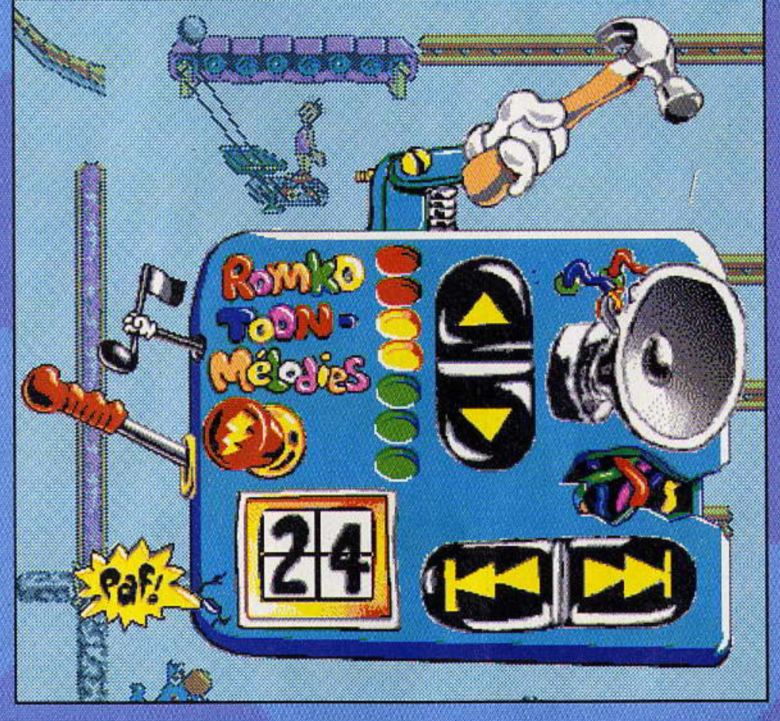
POURQUOI FAIRE COMPLIQUE QUAND...

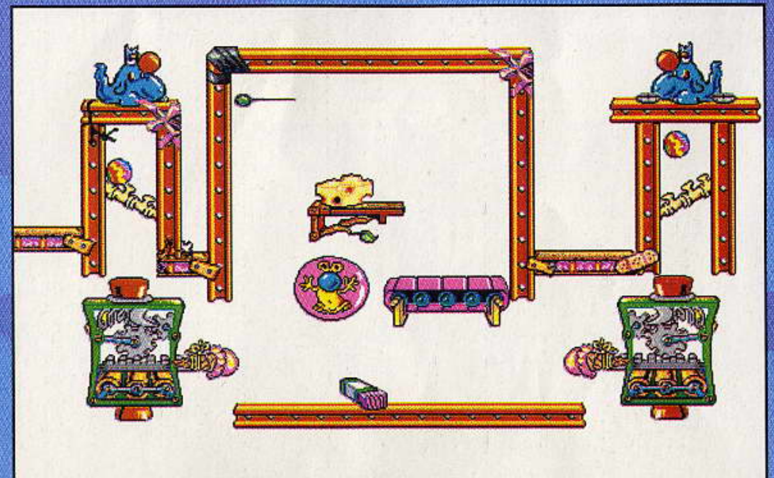
Rappelons le principe. Sur un écran blanc, vous devez faire fonctionner une «machine». Au début du tableau, vous avez une action à accomplir, comme par exemple faire tomber une enclume sur la tête d'un chat. Pour y parvenir, certains éléments de décor sont déjà disposés : enclume, plates formes, cordes, chat, etc. Vous avez à votre disposition quelques objets qui, eux, peuvent être placés n'importe où. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à actionner la machine et à voir ce que cela donne. Tout est géré à la souris et la plupart des objets peuvent être paramétrés (position, taille, sens). Une fois l'objectif atteint, vous passez au tableau suivant.

UN VRAI DESSIN ANIME

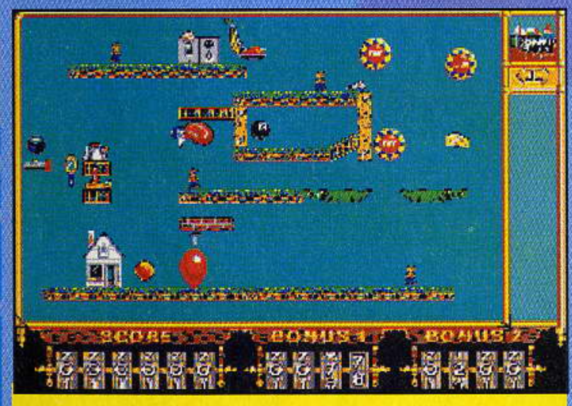
Les deux personnages du jeu sont Al et Sid. Le premier est un énorme chat de gouttière et le deuxième une souris. Comme c'est le cas pour Tom et Jerry, ceux-ci se détestent et passent leur temps à se

Même si les sons sont sympathiques, il est évident qu'au bout d'un moment ils peuvent agacer. La solution est de faire s'écraser ce marteau sur le haut-parleur. Radical !





Sid essaye de battre le record de la plus grosse bulle de chewing-gum...et il réussit. Du coup il s'envole, fait tomber au passage le bout de fromage et vient lamentablement heurter l'épingle. Sa bulle explose aussi sec et Sid tombe sur le fromage.

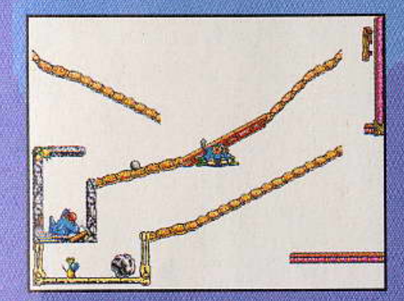


EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Suite au succès retentissant qu'à connu The Incredible Machine, Sierra a sorti une version Even More reprennant l'ensemble des tableaux et en rajoutant une soixantaine. Dans les objets, on en voit apparaître une dizaine supplémentaire. Et pour remédier aux quelques défauts de la première version, le programme a été optimisé et intégralement débuggé. Ainsi, ceux qui s'était bien amusé avec le premier et qui en redemande peuvent l'acquérir sans attendre. Pour les autres, c'est l'occasion de découvrir ce jeu très particulier et plaisant qu'est Incredible Machine.

E TOONS





Les quatre niveaux de difficulté du jeu permettent à chacun d'y trouver son compte. De plus, il est possible de faire les tableaux dans le sens que l'on veut (sauf les derniers). Cela évite de rester bloqué pendant plusieurs heures sur un tableau.

Cette balançoire automatique vous permet de faire passer un objet dans un sens puis le suivant dans l'autre. Conséquence : nos deux amis se font écrabouiller par ce rocher et ce roulement à billes.

chamailler. L'un et l'autre étant particulièrement gourmands, ils sont irrésistiblement attirés par la nourriture de la maison. C'est sur ce thème un peu simplet que repose tout le jeu. Etant donné que les personnages sont des toons, il est clair qu'ils sont prêts à tout : se faire tomber des pianos sur la tête, pratiquer le saut à l'élastique, participer au concours de la plus grosse bulle de chewing-gum et bien d'autres activités fascinantes. Tout cela ne les découragera pas et ils reviendront à chaque tableau pour arriver à leurs fins.

FAIRE SES TABLEAUX

Le nombre de tableaux est impressionnant et la difficulté est progressive. Le jeu est divisé en quatre parties. Au tout début, il s'agit d'un mode didactique vous apprenant le maniement des différents objets, alors que les derniers tableaux sont de vrais casse-tête ! Au cas où vous ne seriez pas rassasié, le jeu offre une option «toon-o-matic». Cela permet de fabriquer vos propres machines. Vous plantez le décor, fixez un objectif, incluez les musiques>>>

VERDICT — OUI — NOELLE



Et si on jouait au chat et à la souris ? Al, le chat, et Sid, la souris, sont deux personnages loufoques et ils ne s'aiment pas beaucoup. Par contre, vous, vous allez les adorer. Plus rigolo et plus facile que The Incredible Machine, The Incredible Toons est un petit bijou. On arrive presque à croire que l'on peut produire un cartoon. J'adore le personnage d'Al, un gros chat d'égout qui dévore les poissons à vitesse grand V.

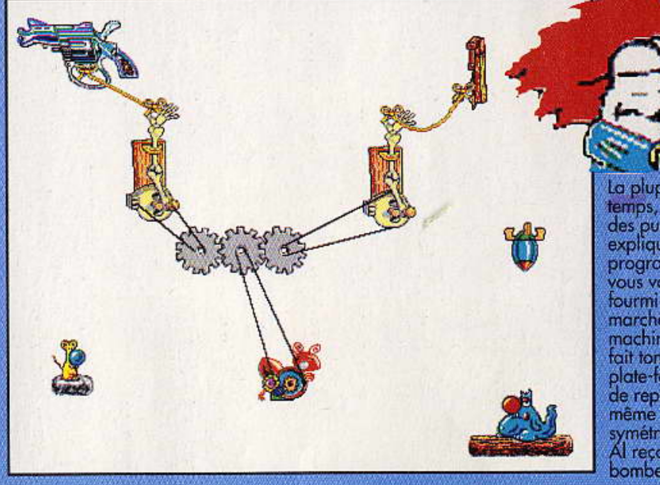
La manipulation des objets est assez évidente même si les objets utilisés sont complètement loufoques. Avez-vous déjà vu un éléphant rougir parce qu'il se faisait pincer les fesses ? Ou encore aviez-vous jamais imaginé vous servir d'un bébé dragon comme briquet ? Les programmeurs, eux, n'ont pas manqué d'imagination et je les félicite : hourra pour The Incredible Toons !



VERDICT — OUI — MORGAN

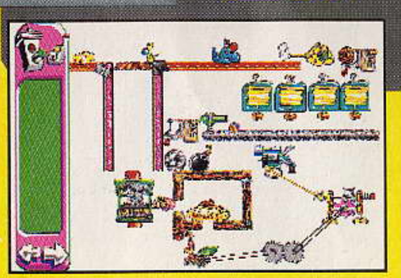


Encore un nouveau style de jeu ! Il est clair que la série des Incredible est un genre à part. Ce que j'ai vraiment trouvé très plaisant c'est que sans aucune prétention Incredible Toons parvienne à me donner autant de plaisir. Chaque tableau est une découverte, une série de rires et un grand plaisir de jeu. Les actions sont logiques, la position des objets assez évidente, les animations hilarantes. C'est un cocktail de bonnes choses. Bien sûr, ce n'est pas un jeu révolutionnaire mais il devrait plaire à tous. Que vous soyez petit ou grand, que vous ayez le dernier 486 à 66 MHz VLB ou un simple portable 386 monochrome, fille ou garçon. C'est le type de soft auquel, comme Tetris, on rejoue sans cesse, sans se lasser. Alors faites vous un petit plaisir pour la nouvelle année et achetez Incredible Toons. Vous ne serez pas déçus.

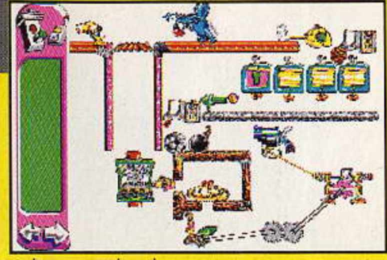


La plupart du temps, la solution des puzzles est expliquée par le programme. Ici, vous voyez que la fourmi met en marche une machine, ce qui fait tomber la plate-forme. Il suffit de reproduire le même schéma par symétrie pour que Al reçoive cette bombe sur la tête.

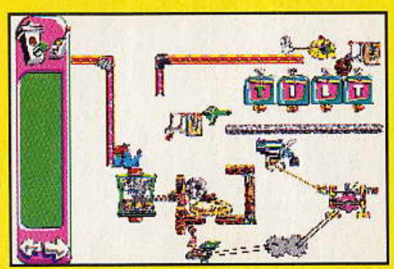
2 MINUTES DE JEU — SILENCE SUR LE PLATEAU : CA TOURNE !



Pour réaliser vos propres tableaux, il faut avant tout décider d'un objectif. Ici, il s'agit de faire apparaître le lot mystérieux sur les panneaux.



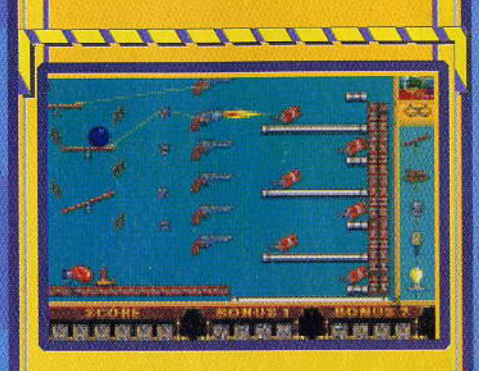
Sélectionnez les objets et imaginez une réaction en chaîne. Ici, Al poursuit Sid mais tombe sur l'engin, ce qui fait pondre la poule...



Choisissez enfin les objets libres qui seront mis à la disposition du joueur. Reste à sauvegarder l'ensemble sur disque dur (ou disquette).

COMPARATIF

INCREDIBLE MACHINE



Etant donné qu'aucun autre jeu dans le genre n'est sorti, il est logique de comparer Incredible Toons avec Incredible Machine. Les deux softs sont très proches car ils reprennent le même principe. En fait, Incredible Toons à l'avantage d'être plus récent. Il offre ainsi quelques petits plus qui rectifient les défauts du premier jeu. Tout d'abord les problèmes au niveau des clics souris ont disparu. Deuxièmement, la précision concernant la position d'un objet n'est plus aussi rigoureuse ce qui améliore la jouabilité (parfois il fallait plus de cinquante essais pour réussir une action !), enfin l'ensemble d'animations qui viennent se greffer au programme apportent un plus incontestable. Il est donc clair que les Toons ont dépassé les Machines. Le seul point qui parfois me fait dire qu'Incredible Machine est aussi bien est sans aucun doute nostalgique. Mais à choisir sérieusement, c'est Incredible Toons qui emporte le match.

TOP



- Les animations hilarantes
- Le principe de jeu très prenant
- La possibilité de faire ses propres tableaux

FLOP





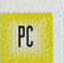
- Les décors un peu fades
- La difficulté de certains tableaux

GENERIQUE



Editeur : *Sierra*
Distributeur : *Coktel Vision*
Conception/Programmation : *Ryan Hahn, Chris Cole, Richard Rayl.*
Graphismes : *Brian Hahn, Sherry Wheeler, Brain Thompson, Rhonda Conley.*
Bande-son : *Chris Stevens, Ken Rogers, Tim Clarke, Jan Paul Moorhead, Brian Hahn.*

VERSIONS





***Incredible Toons** est disponible sur PC. Une version Macintosh doit sortir en février.*

TESTE SUR

***PC 486sx** à 25MHz avec 4 Mo de RAM et carte Sound Blaster Pro*

MATERIEL

Machine : *PC 386 et supérieur*
Mémoire requise : *1 Mo minimum (2 ...nseillé)*
...llation disque dur : *obligatoire (1... environ)*
...ntrôle : *souris*
Média : *2 disquettes 3"1/2 HD*
Jeu : *en francais*
Manuel: *en français*
...ection : *par manuel*



Une fois que vous aurez réussi à résoudre tous les tableaux, vous verrez apparaître une image. A chaque tableau réussi, un bout de puzzle disparaîtra.



de votre choix et mettez à la disposition du joueur les objets pour réussir le tableau. Au bout du compte, cette option vous permet de recréer une infinité de machines. Seul défaut : le programme ne fait pas la liaison entre le but et l'action correspondant à ce but. C'est-à-dire que lorsque le tableau est réussi, vous ne verrez pas apparaître un écran de fin annonçant la victoire. Ce sera à vous de le considérer comme réussi... et de passer à la suite.

EN RESUME...

Les graphismes sont très détaillés et d'excellente facture. Le choix du mode 640x480 en 16 couleurs permet d'obtenir un contrôle précis des objets. La jouabilité est, elle aussi, réussie. La routine calculant l'interaction entre les objets (rebonds, chocs, etc.) est impeccablement mise au point. Le jeu est intégralement piloté à la souris et réagit très correctement. L'humour est lui aussi présent partout. Dans la documentation (entièrement en français), de nombreux gags sont disséminés au gré des pages. On en oublie que c'est une vraie doc de jeu. Le programme est lui aussi en français. Mais attention, pas une vulgaire traduction bas de gamme : de l'excellent boulot (mots d'argot, diminutifs, jeux de mots) ! Ajoutez à cela une bande son sympathique, des bruitages hilarants et vous obtenez un soft vraiment réussi. ■

Parfois nos deux compères font une petite pause et cessent de se chamailler. Ils regardent alors leur émission favorite : le dessin animé Sid et Al !





SANS ETRE VRAIMENT RÉVOLUTIONNAIRE, INCREDIBLE TOONS EST UN JEU EXTREMEMENT RÉUSSI QUI DEVRAIT PLAIRE À LA MAJORITÉ D'ENTRE VOUS.

JEU DE REFLEXION

GRAPHISMES	Les graphismes sont rigolos et très détaillés. Le mode 640x480 est un vrai bonheur pour la finesse des dessins.	82
ANIMATION	Les nombreuses animations sont fabuleuses. Les personnages bougent, explosent, volent C'est une explosion de gags en permanence !	85
MUSIQUE	Les musiques sont assez amusantes et font penser à une ambiance de cirque. Elles peuvent être coupées à tout moment.	78
BRUITAGES	Ils sont excellents et semblent directemment issus d'un cartoon : bruits de chutes, de glissades, de bagarres.	85
PRISE EN MAIN	La présentation du jeu est géniale et la doc est à la fois claire et drôle. Après quelques minutes vous maîtriserez le principe.	88
JOUABILITE	L'ensemble du jeu est dirigé à la souris. Les clics répondent bien et les objets peuvent se chevaucher sans faire planter le jeu.	85
DUREE DE VIE	La multitude de tableaux ainsi que la possibilité d'en créer de nouveaux donne au jeu une grande durée de vie.	85

DIFFICULTE



PRIX D

1 JOUEUR

PC 386SX+



GENESIA

LE PLUS GRAND DÉFI DE LA CRÉATION

Tout est à rebatir. Vous n'avez qu'un seul allié : vous-même et votre formidable envie de créer !
La population est l'élément majeur pour votre expansion : vous devrez gérer le moral, les naissances, l'immigration, l'émigration et surtout leur évolution.
Des hommes et des femmes se partagent les tâches quotidiennes nécessaires à la vie dans GENESIA : fermiers, architectes, bûcherons, menuisiers, forgerons, inventeurs, spécialistes...
Tous ont un rôle capital et sont interdépendants. Veillez à leur bien-être, évitez les famines, construisez suffisamment d'habitations, protégez-les des maladies et des agressions ennemies, agissez sur le montant des impôts. Négociez le fruit de leur travail avec les commerçants pour pouvoir vous enrichir.
Sans équilibre écologique, plus de vie dans GENESIA. Surveillez de façon permanente les déboisements et les nappes phréatiques.
Mais vous n'êtes pas seul à vouloir devenir le maître de GENESIA, les autres capitaines œuvrent sur d'autres territoires.
Leur seul but est de vous anéantir. Devancez-les en formant l'armée la plus prestigieuse : soldats, archers, cavaliers, chevaliers.
Pendant que certains de vos hommes sont en campagne, les têtes pensantes de votre cité (les inventeurs) créent dans leurs repaires cequi révolutionnera la vie de GENESIA.

Durant toute cette épopée une chose doit rester présente à votre esprit : seul le retour des joyaux du dieu NEORT ramènera la quiétude sur GENESIA.


L'atelier : développez vos inventions



"Riche et complet, ce logiciel s'annonce déjà comme un véritable hit..."
GENERATION

"(...) le jeu est vraiment très prometteur (...) on peut s'attendre à découvrir très prochainement un méga hit"
JOYSTICK

"(...) un programme d'une grande originalité qui se révèle par bien des aspects beaucoup plus abouti que son illustre prédécesseur et bien moins répétitif..."
TILT


GENESIA n'attend plus que vous !


La taverne : lieu sacré des aventuriers


L'entrepôt : gérez votre économie


La caserne : recrutez des armées et défendez vos terres



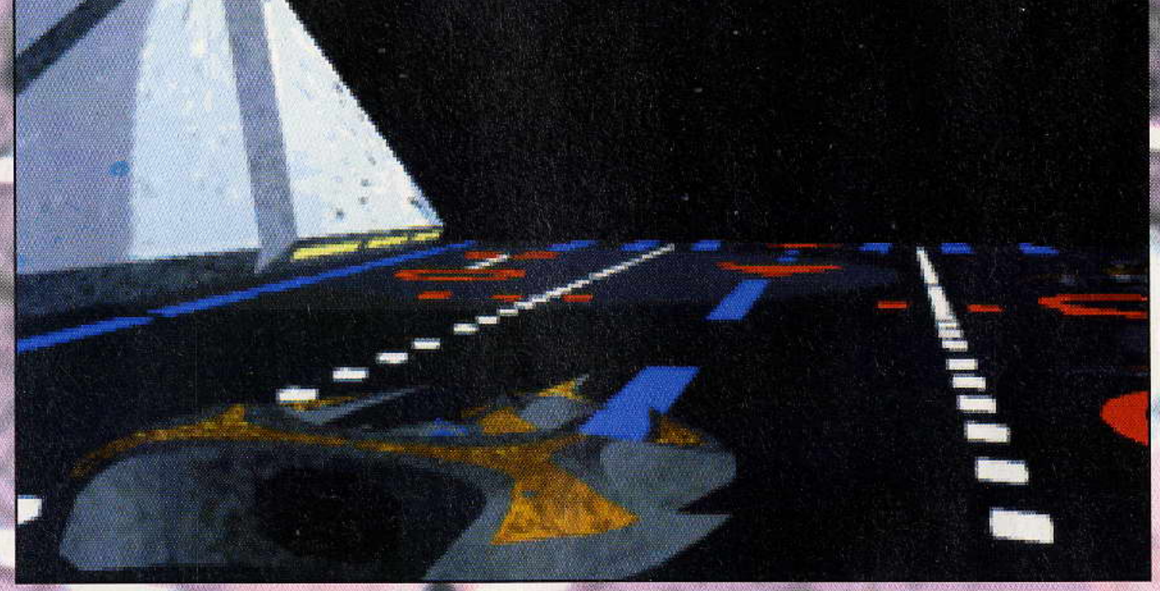


- Amiga 500/500+/600/2000/1200 - PC & Compatibles - Atari ST/STE - Photos d'écran PC

INCA II
WIRACOCHA



Il revient et il n'est pas content ! Après avoir une première fois contré les plans d'Aguirre, le Grand Inca Eldorado se retrouve de nouveau face à son vieil ennemi. La prophétie de Wiracocha va-t-elle se réaliser ou bien Eldorado sera-t-il vaincu ? Toutes les informations dans l'édition spéciale de Tilt.



Le décollage des navettes d'Aguirre de la base spatiale est particulièrement spectaculaire. Attendez -vous à un combat difficile. Les vaisseaux sont tout aussi réussis que dans le premier épisode et contempler les évolutions de son Toumi est un plaisir.

Le CD-ROM est, peu à peu, en train de devenir le support de choix pour la distribution de jeux. Les raisons principales en sont bien évidemment une capacité de stockage phénoménale, un coût de revient par méga-octet absolument ridicule et des possibilités de piratage quasiment nulles (du moins, pour l'instant). Quoi qu'il en soit, cela se traduit pour les joueurs par la parution de nombreux titres tous meilleurs les uns que les autres. Le mois dernier, j'ai eu le plaisir de vous présenter Rebel Assault et c'est aujourd'hui le tour d'Inca II.

LE CAS DE L'ASTEROIDE INCA

Dans le précèdent épisode, vous étiez l'esprit de l'Inca Huyana Capac, réincarné cinq siècles après la conquête du Pérou par

2 MINUTES DE JEU

DE L'HUITRE AU CROCODILE, IL N'Y A QU'UN PA



Il est indispensable de faire fuir l'ibis pour pouvoir fouiller son nid. Un singe devrait vous y aider, mais comment le faire venir ?



Même si vous vous demandez qu'est-ce qu'une huître perlière vient faire là, prenez-la quand même. Elle vous servira plus tard.



[De toute façon, quoi que vous fassiez, vous éveillerez le courroux du démon local. Mais ne le croyez pas : il bluffe.



L'heure est grave : les forces d'Aguirre menacent l'Empire. Le moment est venu pour le Conseil de décider de la conduite à tenir face aux événements.

➤Francisco Pizarro. Votre tâche avait été de retrouver les pouvoirs des Incas, mis à l'abri par Capac, et de reconstituer l'Empire. Mais aujourd'hui, l'existence même de cet Empire est de nouveau menacée. Un étrange astéroïde s'est récemment matérialisé sur l'orbite terrestre. Simultanément, des événements étranges ont commencé à se produire aux quatre coins de l'Empire. Les communications interplanétaires ne sont plus fiables, des catastrophes naturelles se produisent avec une fréquence accrue et, de surcroît, les forces d'Aguirre sont en alerte. Il n'en faut pas plus à Atahualpa, le fils d'Eldorado, pour s'en prendre à Aguirre, au risque de déclencher une guerre ouverte et, bien évidemment, ce sera à vous de tenter de recoller les pots cassés et, par la même occasion, d'éclaircir le mystère de l'astéroïde.

LES INCAS JOUENT DE LA CAMERA

Le jeu se présente comme un film interactif: il s'agit essentiellement d'une suite d'énigmes et de phases d'action, entrecoupées de séquences vidéo et de dialogues digitalisés qui permettent de suivre l'histoire. Un grand effort a été fait en ce qui concerne les graphismes. Outre l'usage intensif de la vidéo, la plupart des décors ont été conçus en 3D précalculée et le résultat est vraiment spectaculaire, >>> notamment dans les séquences de vol atmosphérique. Le jeu est destiné au grand public et les aficionados des jeux d'aventure trouveront sans doute que les



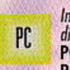
La plupart des dialogues donnent lieu à des séquences vidéo, avec des voix et des bruitages digitalisés. Il est souvent amusant de reconnaître les gens de chez Coktel avec des plumes sur la tête ou une armure étincelante sur le dos.

GENERIQUE

Editeur : *Coktel Vision*
Distributeur : *Coktel Vision*
Scénario : *Y. Chosse, S. Ressot*
Programmation : *D. Giraudeau, O. Guerrier*
Graphismes : *Y. Chosse, J. Kluytmans, J. Rey*
Bande son : *G. Douieb*

VERSIONS





Inca II est disponible sur **PC** *et* **PC CD-ROM.** *La version PC, sur disquettes, est dépourvue de voix digitalisées et d'animations, ce qui enlève beaucoup à l'intérêt du jeu.*

TESTE SUR

PC 486 DX2-66 *avec 16 Mo RAM, carte SVGA Paradise 90C33 VLB, souris, carte Sound Blaster Pro, lecteur CD-ROM Matsushita (150 Ko/seconde), joystick, souris, DOS 6.0.*

MATERIEL

Machine : *PC386sx à 25 MHz minimum (386DX ou 486 conseillé)*
Mémoire requise : *640 Ko DOS + 1 Mo XMS*
Modes graphiques : *VGA/MCGA*
Cartes sonores : *AdLib, Sound Blaster, ProAudio Spectrum*
Média : *1 CD-ROM*
Installation disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Espace requis : *8 à 31 Mo, selon l'option choisie.*
Jeu *en français*
Manuel *en français*

COMPARATIF

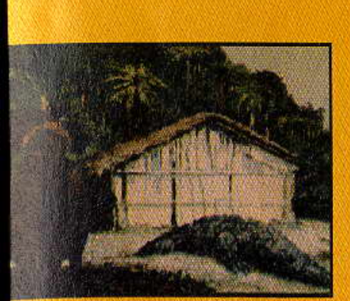
REBEL ASSAULT



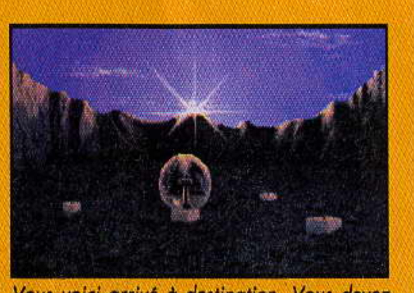
Rebel Assault est un autre de ces jeux conçus tout spécialement pour le CD-ROM et qui combinent des graphismes époustouflants, des animations vidéo et des bandes sonores grandioses. Il est cependant totalement axé sur l'action, encore l'action et toujours l'action : tirer sur tout ce qui bouge, louvoyer dans des champs d'astéroïdes et faire exploser des Etoiles Noires est, en quelque sorte, le pain quotidien. Le tout se déroule, bien évidemment, avec les célèbres thèmes musicaux des films en fonds sonores. Si Rebel Assault pêche également par sa brièveté, il n'en exploite pas moins à fond toutes les possibilités du CD-ROM. Avec un CD-ROM consacré pour la première fois à un jeu d'action pure, LucasArts démontre, une fois de plus, son savoir-faire et prouve avec brio que PC et action ne sont pas incompatibles. Rebel Assault constitue, au même titre qu'Inca 2, un des titres incontournables sur CD-ROM et, si vous ne pouvez décider lequel choisir, alors achetez les deux !



Une de vos missions consistera à trouver les plans de cette... chose et d'en construire en nombre suffisant pour pouvoir affronter l'armada d'Aguirre.



A ce niveau, vous aiderez à régler un vieux différend avec le démon de la mangrove



Vous voici arrivé à destination. Vous devez maintenant casser la bulle pour pouvoir placer un cristal de pouvoir sur le piédestal.

PROBLEMES TECHNIQUES EN TOUS GENRES

La version 1.0 d'Inca 2 pose de gros problèmes de configuration avec une carte Sound Blaster 16 ASP. La carte est bien reconnue comme une Sound Blaster lors de l'installation mais, si la musique est parfaite, profitant bien de la stéréo, il n'en va pas de même des sons digitalisés, non reproduits (problème d'IRQ d'après Coktel). C'est déjà bien triste d'aborder les combats spatiaux dans le silence le plus total, mais il y a bien pire : toute l'histoire est racontée en dialogues digitalisés. Sans ces dialogues, on joue "à l'aveuglette", sans bien comprendre ce que l'on doit faire. Le changement des options de jeu (option AdLib ou "pas de son") ne règle toujours pas le problème, aucun message écrit ne venant relayer l'absence de paroles. Autre défaut : Inca 2 va "pêcher" directement les informations concernant les paramétrages de la Sound Blaster (IRQ et DMA), au lieu de prendre en compte les données de la variable BLASTER, rendant du même coup caduque le programme de configuration soft livré avec la carte! Coktel est d'ailleurs conscient du problème et tente d'en trouver la cause au plus vite. Les ennuis ne s'arrêtent malheureusement pas là. Le joystick ne dispose d'aucun réglage au sein du programme. Il faut alors jouer très finement sur les potentiomètres de réglage (quand il y en a) ou privilégier la souris.

INCA II/COKTEL VISION/PC CD-ROM

VERDICT





Aucun doute là-dessus : autant le premier épisode avait été "moyen", autant cette suite est excellente. Les aventuriers chevronnés trouveront le jeu assez simple, mais cela ne l'empêche pas d'être passionnant, au point qu'il est très difficile de se décoller de l'écran une fois plongé dans le jeu. Les graphismes sont superbes, qu'il s'agisse des séquences vidéo ou des décors en 3D précalculée. Quant aux séquences d'action, certaines déclencheront sans peine de bonnes poussées d'adrénaline. Mes quelques critiques concernent surtout la durée du jeu : moins de 10 heures, c'est trop court. De plus, le jeu se termine trop brutalement. Néanmoins, Inca II est un excellent divertissement. Il montre ce que l'on peut faire sur un CD-ROM si l'on s'en donne la peine et fait partie, à ce titre, des rares jeux qui justifient l'acquisition d'un lecteur de CD-ROM.
Serge D. Grun

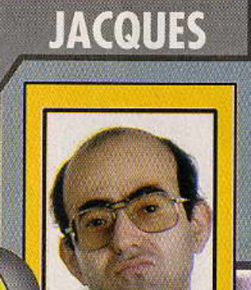


VERDICT

OUI MAIS...

JACQUES

Yannick Chosse et son équipe ont su parfaitement tirer parti de leurs erreurs passées et nous proposer une véritable aventure vidéo interactive bien équilibrée. Le scénario est riche et prenant, vous réservant quelques surprises et dosant judicieusement phases de réflexion et phases d'action. Les combats ne souffrent pas de la difficulté excessive de ceux du premier volet et la jouabilité à la souris est sans reproche. Côté réalisation, c'est encore du tout bon. Les graphismes sont superbes, les vidéos bien retravaillées et la musique en stéréo très mélodieuse et parfaitement adaptée à l'ambiance. Sans être aussi enthousiaste que Serge, je trouve qu'Inca II mérite le détour... pour peu qu'il accepte de fonctionner correctement sur votre configuration (voir encadré).
Jacques Harbonn



TOP

- Les graphismes en 3D précalculée sont spectaculaires.
- L'animation est d'une fluidité exemplaire
- Une maniabilité à toute épreuve

FLOP

- Le jeu est un peu court
- Impossible à jouer avec une Sound Blaster 16ASP
- Le jeu se termine un peu en queue de poisson

Ça, c'est ce qui risque d'arriver si vous vous laissez bêtement tirer dessus sans riposter. Inutile de préciser que l'issue est fatale (car le jeu reprogramme le moniteur pour qu'il vous explose à la figure)(mais non, sortez de sous la table, c'était une blague !)

énigmes sont un peu trop faciles. Néanmoins, le rythme très soutenu fait que l'attention ne faiblit pas un seul instant, d'autant qu'il n'y a pratiquement pas de répétitions dans le déroulement du jeu.

L'ELDORADO DE LA TECHNOLOGIE

Bien que livré sur CD-ROM, le jeu nécessite une installation sur disque dur. En fonction des options choisies, cette installation occupe entre 9 et 31 Mo. L'installation complète est celle qui procure le plus de confort mais, même dans le cas d'une installation minimale, les animations restent fluides et le programme répond parfaitement aux commandes. Le jeu s'adapte automatiquement au matériel présent. On peut seulement regretter que les options de configuration avancée ne soient pas décrites dans la documentation (en particulier à propos de l'incompatibilité avec la Sound Blaster 16 ASP - voir notre encadré). L'interface est, comme d'habitude, très simple. Toutes les actions peuvent être exécutées à l'aide de la souris. Un joystick est toutefois fortement recommandé pour les séquences d'action dans l'espace. Le jeu ne permet pas de faire de sauvegardes, mais un mot de passe est enregistré à la fin de chaque séquence et permet à tout moment de reprendre une partie à n'importe quel niveau.







L'attaque du train postal, version Guerre des Etoiles. Votre train dispose de quatre tourelles et vous devriez vous en sortir.

INCA II

VOUS N'AVEZ PAS ENCORE DE LECTEUR DE CD-ROM ? EH BIEN, COUREZ EN ACHETER UN ! INCA II JUSTIFIE AMPLEMENT A LUI SEUL UN TEL INVESTISSEMENT.

FILM INTERACTIF

GRAPHISMES — 93
Les décors en 3D précalculée sont impressionnants, tout comme les séquences vidéo. C'est vraiment du tout bon.

ANIMATION — 92
Les animations sont toujours parfaitement fluides, même avec un lecteur simple vitesse et les évolutions du Tumi sont parfaites.

MUSIQUE — 95
La bande son a la qualité et la richesse que l'on est en droit d'attendre de la part d'un jeu sur CD-ROM.

BRUITAGES — 91
Tous les dialogues sont digitalisés et en français de surcroît. Malheur cependant aux possesseurs de SB 16ASP.

PRISE EN MAIN — 90
Il suffit d'insérer le CD-ROM dans le lecteur et de taper INSTALL. Il n'y a rien de plus à faire et les commandes sont intuitives.

JOUABILITE — 89
Le joystick est quasiment obligatoire pour les phases d'action. La maniabilité est toujours excellente.

DUREE DE VIE — 49
Le jeu est, hélas, court, très court : 8 à 10 heures suffisent pour en venir à bout, mais on y revient avec plaisir.

DIFFICULTE



PRIX E

1 JOUEUR

PC CD-ROM

INTERET 91 %

SUBWAR 2050



Il faut retourner vers le porte sous-marins à l'issue de chaque mission. Pour que la récupération s'effectue avec succès, il faut passer par le triangle vert de repérage à petite vitesse

Jusqu'alors, les simulations de sous-marins se déroulaient en mode stratégique autour d'écrans statiques, les seules vues "réelles" se limitant à la surface. Subwar 2050 innove en mettant à profit les techniques de 3D mappée. L'impression de réalisme et les combats prennent alors une toute autre dimension. Une réussite.

Testé par Jacques Harbonn

Nous sommes en 2050 (si, si... un peu d'imagination, que diable !) et la technologie des submersibles a connu des mutations considérables. Les nouveaux sous-marins remplissent désormais le rôle dévolu aux chasseurs monoplaces aériens de notre époque. Vous incarnez le pilote d'une de ces petites merveilles de technologie. En dépit de leur perfectionnement, ces sous-marins monoplaces ont un rayon d'action limité (et ils ne font pas le café...). Ils sont donc largués à proximité du site d'action par un porte sous-marins, qui constitue d'ailleurs le point de ralliement obligatoire à la fin de chaque mission.

DES OPTIONS DE JEU VARIEES

C'est à partir du centre de commandes de ce porte sous-marins que vous pourrez effectuer les choix de jeu. Ce centre de commandes est joliment représenté en 3D précalculée, avec quelques animations complémentaires en 3D de surcroît. Les options de jeu concernent le mode de contrôle du sous-marin, le type d'ombrage du terrain et des objets (contours pleins ou détaillés avec mapping de surface additionnel), la détection des collisions, le réalisme du sonar ou le niveau de l'adversaire. Ces paramétrages permettent d'adapter finement le jeu à ses goûts ou à ses capacités et, surtout, d'avoir une bonne vitesse d'animation sur des machines peu puissantes (qui devront alors se priver d'une partie de la splendeur du spectacle). Si vous voulez rentrer sans plus attendre dans le vif du sujet, allez faire un tour au "combat simulé". Vous pourrez perfectionner vos techniques de combat sans crainte pour votre vie ni pour votre cher sous-marin. Dès les premières secondes, l'ambiance est chaude, les sous-marins ennemis étant légion autour de vous. Votre score final dépendra de différents facteurs, comme le nombre d'ennemis détruits mais aussi efficacité de vos tirs.

VERDICT — OUI — PIOTR

Vous souvenez-vous de cette vieille série B qui s'appelait, je crois, Voyage au Fond des Mers ? Un équipage de sous-marin passait son temps à sauver le monde. Ce qui était fascinant, c'était l'ambiance incroyablement pesante des abîmes, avec le Ping cristallin du sonar et les vibrations assourdies des turbines. Subwar 2050 profite exactement de la même ambiance avec l'angoisse des combats sous-marins. Le jeu profite de graphismes exceptionnels, d'une bande-son très réussie et d'une profondeur (sans jeu de mot...) de scénario qui vous soudera à votre siège. Il faut également souligner le manuel, aussi réussi que celui de Strike Commander, et le souci permanent du détail qui rend toute l'aventure crédible. Alors, fermez les écoutilles et en plongée : Subwar 2050 a placé correctement sa torpille et peut prendre sans risque le cap de votre disque dur.

Piotr Korolev



VERDICT — OUI — JACQUES

Grâce à la 3D, l'ambiance de ces combats aquatique est aussi prenante que celle des dogfights aériens. La qualité remarquable des bruitages ajoute encore à cette impression de réalisme. Campagnes et missions sont variées, assurant une bonne durée de vie au programme. Sur un 486 dx 33, l'animation est parfaite, même en mode détails maximal. Sur des machines moins puissantes, le paramétrage des options permet de conserver une animation fluide, indispensable à des combats dynamiques. Les quelques "plus" apportés au dernier moment à cette version finale facilitent grandement la tâche du pilote. Seul regret : la remise à zéro de la carrière d'un pilote se fait sans aucune alerte, conduisant à des effacements intempestifs et non récupérables. Subwar 2050 n'en demeure pas moins passionnant pour tous les amateurs de simulation.

Jacques Harbonn



2 MINUTES DE JEU

DES COMBATS SOUS-MARINS COMME SI VOUS



C'est à partir de cette salle de contrôle animée que vous paramétrerez le programme et choisirez les missions qui vous intéressent.



L'analyse 3D préalable de la mission peut vous aider à planifier finement votre route, avec ses waypoints et les cibles éventuelles.



Vos instruments de bord vous permettent d'identifier à coup sûr votre cible. Inutile de perdre une torpille sur une baleine.



GENERIQUE

Editeur : *Microprose*
Distributeur : *Ubi Soft*
Conception/programmation : *Michael Powell*
Graphismes : *Mark Scott ; Eddie Garnier*
Bande son : *Matthew Walden*

VERSIONS

PC *Subwar 2050 n'est disponible pour le moment qu'en version* **PC** *disquettes.*

TESTE SUR

PC 486 dx 33, *16 Mo de RAM, carte SVGA 1 Mo, carte Sound Blaster 16 ASP, FlightStick.*

MATERIEL

Machine : *PC 386 SX minimum*
Mémoire : *1 Mo (596 Ko libre en mémoire basse)*
Mode graphique : *VGA*
Cartes sonores : *Ad Lib, Roland, Sound Blaster*
Contrôle : *clavier, souris, joystick (conseillé)*
Média : *5 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Espace requis : *12 Mo (5 Mo dans l'installation réduite)*
Jeu *en français*
Manuel *en français*
Protection *par manuel*

LES CAMPAGNES : UNE IMPLICATION TOTALE

Mais pour profiter pleinement du programme, il est préférable de choisir une campagne. Choisissez d'abord votre pilote parmi les huit disponibles. Ces pilotes correspondent en fait à des sauvegardes, le programme tenant de lui-même le compte de vos états de services. Subwar 2050 propose cinq campagnes, de difficulté et de localisation différentes. Avant de vous retrouver seul face au destin, vous pourrez suivre un briefing combinant rapport de mission et analyse 3D de la situation. Dans certains cas, vous pourrez encore "configurer" votre sous-marin : choix du type de sous-marin si plusieurs engins sont concernés par la mission, choix des ordres des unités qui vous accompagnent et ajustement de votre chargement à vos tactiques spécifiques. La première campagne dans le Pacifique Nord est dédiée à l'entraînement. Au cours des différentes missions successives, vous apprendrez à vous diriger en suivant les waypoints successifs, à utiliser les différents modes de votre sonar, à gérer votre puissance motrice et vos ballasts et à tirer profit de vos armes. Si les premières missions sont sans aucun danger pour vous, la dernière vous confronte à trois ennemis belliqueux. Vous y apprendrez sans doute à vos dépens la règle d'or de ces combats sous-marins : repérer les autres et les éliminer avant d'être repéré vous-même.



Certaines scènes de coupe 3D sont superbes. L'effet de flou est ici volontaire, pour accentuer l'impression de mouvement.



Ces scènes de coupe profitent des 256 couleurs, absentes dans la simulation proprement dite (rappelez-vous, le monde sous-marin est un "monde sans soleil")

TOP

- Un abord original des combats sous-marins
- Une 3D de qualité, doublée d'une animation excellente
- Des bruitages très évocateurs

FLOP

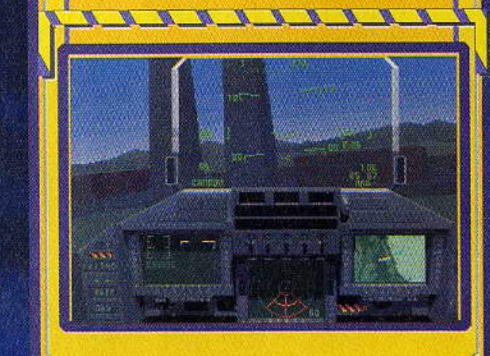
- Impossible de zoomer et de tourner autour du vaisseau en vue externe
- L'effacement d'une sauvegarde n'est pas signalé

UN SIMULATEUR DE VOL AQUATIQUE

L'écran de jeu s'apparente à celui des simulateurs de vol, adapté ici bien entendu au monde sous-marin. La vue principale offre une vue 3D plein écran de l'environnement. En pleine eau, cette vue n'est pas vraiment très impressionnante, mais près du fond, vous pourrez admirer tous les reliefs en 3D mappée superbe. Tous les autres éléments (engins amis ou ennemis, animaux, torpille, mine, etc.), bénéficient aussi d'une 3D de qualité. Cette représentation en relief se complète d'un certain nombre d'instruments. Le viseur tête haute (HUD) a certaines particularités. Outre l'horizon artificiel (avec rappel de la position relative du fond), il affiche le repère de visée, mais aussi les objets repérés par le sonar (actif ou passif) et les points de route. A cela s'ajoute le maillage de la grille des couches thermiques (verte ou rouge selon que la température diminue ou augmente). Cette grille n'est pas seulement là pour renforcer l'impression de 3D et sert directement aux combats. ▶▶▶

COMPARATIF

TFX



Approche nouvelle des simulateurs de combats sous-marins, Subwar 2050 ne peut guère se comparer aux anciens simulateurs du genre. En fait, il se rapproche paradoxalement beaucoup plus des derniers simulateurs de combats aériens. Nous lui avons donc opposé le maître actuel du genre, Tilt d'Or 1993, à savoir TFX. En matière de réalisation, TFX surclasse Subwar 2050 sur quelques points. Tout d'abord, il offre une vue externe avec zoom et changements d'angle de vue. La richesse de l'univers 3D et la vitesse d'animation sont aussi à porter au crédit de TFX. Mais ici, Subwar n'est pas en faute, le monde sous-marin étant moins dense que le monde terrestre et la vitesse de déplacement d'un avion supersonique autrement plus étourdissante que celle d'un sous-marin, même du futur. L'armement de TFX est aussi plus varié et l'intelligence des adversaires encore plus subtiles. Il n'en demeure pas moins que Subwar 2050 constitue le leader dans sa catégorie, redonnant une nouvelle jeunesse aux simulations sous-marines.

Y ETIEZ



Vous disposez d'une bibliothèque d'images très complète pour visualiser les différents bâtiments en activité.



Les objets 3D bénéficient d'une conception soignée. Ici, le relief du sol n'est pas très impressionnant, mais d'autres fonds forment des vallées et des gorges profondes.


Si vous "accostez" le porte sous-marins à faible vitesse, des robots se chargent de récupérer votre engin.

UNE PRISE EN MAIN PARFAITE

Microprose a particulièrement soigné la prise en main. Tout d'abord, l'installation est rapide (pour un jeu de cette taille) et très explicite. Le jeu et la documentation sont intégralement en français. Cette documentation est intelligemment subdivisée en différents fascicules : le manuel de jeu à proprement parler, un "journal de défense" des compagnies maritimes où vous apprendrez à connaître histoire des sous-marins, des tactiques et des engins du programme, un guide rapide des missions d'entraînement et un récapitulatif des contrôles du sous-marin. Si tous les éditeurs pouvaient suivre cet exemple, la vie des joueurs s'en trouverait grandement facilitée.

>>> En effet, les sonars sont impuissants à détecter tout objet situé de l'autre coté d'une couche thermique. Quelques écrans, dont on peut régler la fonction à l'image, fournissent tous les renseignements sur la navigation, l'objet visé par le sonar, les armes, les dégâts, etc.

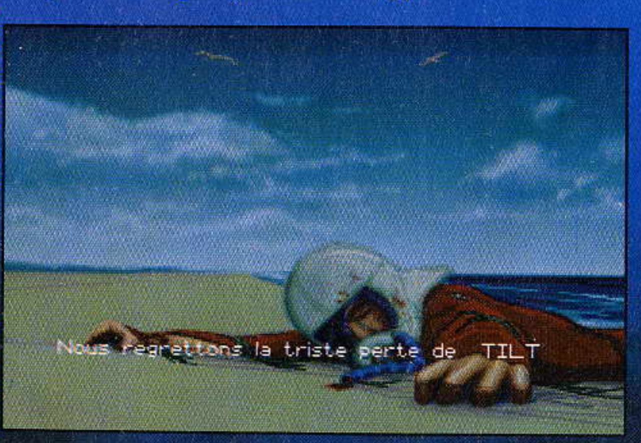
VUES EXTERNES ET ECRANS DIVERS

Subwar dispose aussi d'un bon éventail de vues externes : vue en passant, vue de poursuite, vue torpille et différentes vues tactiques. Au cours de vos missions, vous serez amené à activer les écrans d'information complémentaires, qui prennent temporairement la place de l'écran principal. La carte, avec zoom paramétrable, est bien utile pour retrouver le porte sous-marins à l'issue d'une mission. L'écran des statuts renseigne sur l'étendue des dégâts, qui seront automatiquement réparés (à moins que les avaries ne soient trop importantes). L'écran des ordres servira lors des missions en équipe. Vous assumez en effet le rôle de commandant en chef de chaque mission, autorisé à modifier à loisir les directives de ceux qui vous accompagnent. Enfin, le dernier écran vous livre une bibliothèque de référence de tous les objets 3D présents dans le jeu. Bien utile pour déterminer rapidement la nature d'un engin inconnu sans avoir à plonger (sans jeu de mot) dans le manuel.

QUATRE CAMPAGNES INTERDITES AUX CLAUSTROPHOBES

Les quatre autres campagnes (Atlantique Nord, Antarctique, mer de Chine et mer du Japon) vous feront prendre la pleine mesure du programme. Vous y incarnez un mercenaire dont les services sont loués pour des missions bien spécifiques. Ces missions reposent toujours sur un contexte de confrontation commerciale entre deux puissances (sociétés ou pays). Mais les actions à entreprendre comportent presque toujours un aspect guerrier, chacune des deux parties faisant appel à ses mercenaires. La difficulté progresse tout au long des missions d'une même campagne, mais aussi d'une campagne à l'autre, la dernière (Japon) étant redoutable dès le début. Il faudra alors impérativement "potasser" le manuel de tactiques pour en maîtriser toutes les subtilités : création de "knuckle" (turbulences) ou largage de leurres ou de générateur de bruit pour tromper une torpille lockée sur vous, mise à profit de l'effet d'écran des couches thermiques, utilisation optimale du terrain ou des capacités spécifiques de votre appareil (plongée en profondeur, grande vitesse, etc.), et bien d'autres choses encore.

Tout comme dans les simulateurs de vol actuels, il vous faudra une bonne pratique pour maîtriser tous ces aspects. Mais le jeu en vaut la chandelle, Subwar 2050 vous conduisant pas à pas sur le chemin de la gloire, médailles à l'appui. ■



Jouer à Subwar 2050 n'est pas toujours sans danger. Parfois la mort est au bout du chemin (s'agirait-il d'une image prémonitoire ?!)

SUBWAR 2050

SUBWAR 2050

UN JEU PRENANT ET ORIGINAL, QUI RAJEUNIT LES SIMULATIONS DE COMBATS SOUS-MARINS. LE MEILLEUR DE SA CATEGORIE, NE PECHANT QUE PAR DES POINTS DE DETAIL.

COMBATS SOUS-MARINS

GRAPHISMES — 88
Les fonds sous-marins sont criants de réalisme, les objets 3D variés et certaines scènes de coupe superbes.

ANIMATION — 92
Un 486 DX 33 est parfait en mode détails maximal, l'animation restant rapide sur un 386 sx en diminuant la finesse du relief.

MUSIQUE — 49
Elle n'intervient que pendant la présentation de la liste de l'équipe de création.

BRUITAGES — 89
Les bruitages sont variés et très réalistes, rendant parfaitement l'ambiance assourdie des profondeurs.

PRISE EN MAIN — 91
Tout a été prévu pour faciliter l'initiation progressive du joueur. Cette progression intelligente se retrouve dans les missions.

JOUABILITE — 86
Excellente au joystick, les contrôles clavier complémentaires étant naturels et rappelés sur une fiche.

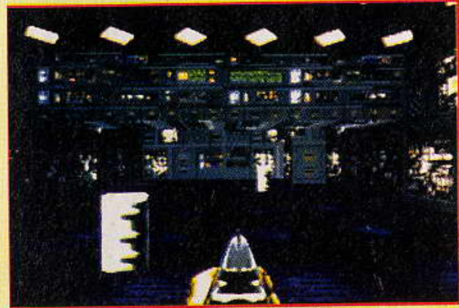
DUREE DE VIE — 89
Les quatre campagnes offrent un grand nombre de missions variées. De longues heures de plaisir en perspective.



DIFFICULTE	PRIX	
1 2 3 4 5	D / 1 JOUEUR	PC 386+

INTERET 89 %

Eh ben, il a déjà bien bosser le gars, plus que trois complexes à visiter et c'est gagné !


Ho là, y a des intellos dans le coin. Tant pis pour eux, même traitement.


Ah ben oui, je sais, ça fait mal. T'avait qu'a pas te trouver sur mon chemin !


Encore un nid à intellos, allez montrez vous. Petits, petits, petits... venez voir tonton.

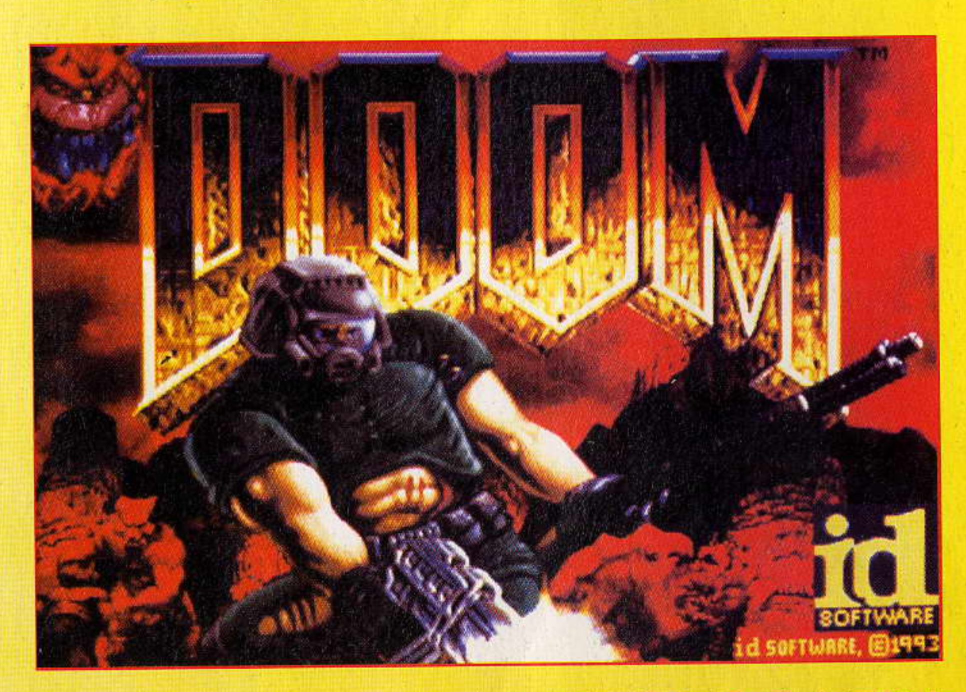

Ah ben celui là, il a le sens du spectacle. Euh pardon, il avait !



On a beau faire le malin, on est content quand on arrive à la fin d'un niveau.

L'ENFER

pour seulement 100 francs



KNEE. DEEP IN THE DEATH

Voici le premier épisode d'une future trilogie qui va boulverser le monde PC

JOYSTICK
DOOM, la claque dans la tronche! Le soft majeur de l'année.

GÉNÉRATION 4
DOOM, Renversifiant, gigantissime, extraordinaire, génial... Techniquement, DOOM laisse tous les autres à des années lumière

DOOM se compose de trois disquettes et d'une documentation en français. Il fonctionne sur tous les PC avec microprocesseur 386 ou 486 et écran VGA . Il doit être installé sur disque dur (espace requis : 5 Mo). Il gére les cartes sonores Adlib ou SoundBlaster. On peut y jouer avec un joystick, à la souris ou au clavier.

Bon de commande à renvoyer à

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

OUI, je désire recevoir le premier épisode de la trilogie de DOOM pour la somme de 100 francs auquels je rajoute 20 francs pour ma participation aux frais de port.. (Ce jeu se compose de trois disquettes et d'une documentation en français)

NOM ______________________ PRENOM ________________

N° ____ RUE ____________________________________

Code postal ________ VILLE ___________________________

Ci-joint mon réglement de 120 frs à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : ____________________

○ Mandat Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ - _ _

TI 122

SILVERBALL

Après l'adaptation contestable de Pinball Dreams sur PC, les amateurs de flippers attendaient avec impatience LE soft qui leur ferait enfin retrouver les sensations des arrière-salles de café enfumées... Avec ses cinq flippers remarquablement bien réalisés, Silverball met toutes les chances de son côté.
Testé par Marc Lacombe

J'en ai un peu assez de répéter la même chose à chaque fois qu'un soft de Team 17 pointe le bout de son nez. Mais c'est pourtant vrai : quand ces gars-là s'attaquent à un nouveau genre (plates-formes, shoot'em up, etc.), on est à peu près sûr qu'ils vont nous sortir le meilleur jeu de la catégorie ! C'est donc avec impatience qu'on attendait Silverball, qui marque la première incursion de Team 17 dans le monde du flipper.
Comme toujours, la réalisation est plus que soignée : bande-son et graphismes sont impressionnants. Silverball vous propose cinq flippers différents, avec leurs propres règles et leur propre ambiance.

CINQ FLIPPERS AU CHOIX

Odyssey va vous faire revivre les aventures mythologiques d'Ulysse. Ce flipper moderne est un des plus réussis du lot. En plus des deux flips du bas, vous trouverez en haut à droite un tout petit flip qui vous permettra d'envoyer la balle directement dans l'un des principaux toboggans du jeu. Après plusieurs passages successifs dans ce toboggan, vous pourrez lancer le bateau d'Ulysse et partir à l'aventure pour rencontrer le Minotaure, Pégase, ou bien encore le Cyclope. Bourré de trucs à allumer et de passages à emprunter, Odyssey est un de nos préférés avec Nova, qui prend pour thème l'exploration spatiale. Sur une musique plus moderne, vous allez frôler des super novae, foncer au milieu de champs d'astéroïdes et entrer dans des trous noirs qui vous téléporteront en haut de l'écran.



Odyssey est un des meilleurs flippers du lot. Le plateau est assez bien conçu et l'histoire s'inspire de l'Odyssée d'Ulysse. Vous rencontrerez le Minotaure, le cyclope ou Pégase.

Là encore, on trouve trois flips, dont un en haut de l'écran, ce qui se révèle pratiquement indispensable. En effet, tous les flippers occupent à peu près deux écrans de hauteur et sont donc dévoilés par un scrolling très fluide qui suit les mouvements de la balle. Du coup vous ne voyez plus vos flips lorsque la balle est en haut de l'écran, et vous ne pouvez plus intervenir qu'en "poussant" le flipper (avec la barre d'espace), ce qui est un peu dommage (d'autant que le flipper tilte un peu trop facilement à mon goût).

Pas de flip en haut pour les deux flippers suivants, qui sont d'ailleurs assez médiocres. Malgré son ambiance angoissante à base de grognements, de vent, de souffles oppressants et de cloches sinistres, Blood a l'air un peu vide tout en étant assez dur. Même chose pour Fantasy qui, mis à part quelques bonnes idées (comme le livre de sort dont les pages se tournent pour s'arrêter sur un bonus quelconque) manque cruellement d'originalité.

Snooker Champ, quant à lui, a le charme vieillot des premiers flippers. Son plateau très simple et son petit air rétro (entre autres, l'affichage des scores s'effectue sur des rouleaux de caisse enregistreuse !) en font un des chouchous de la rédaction. Il est accompagné d'une musique de bastringue genre saloon tout à fait sympathique.

GENERIQUE
(générique)
Editeur : *Team17.*
Distributeur : *Ubi Soft*
Concept : *James Schmalz*
Programmation : *James Schmalz, Joshua Jensen*
Graphismes : *James Schmalz, Robert Depew*
Bande-son : *Robert Allen*

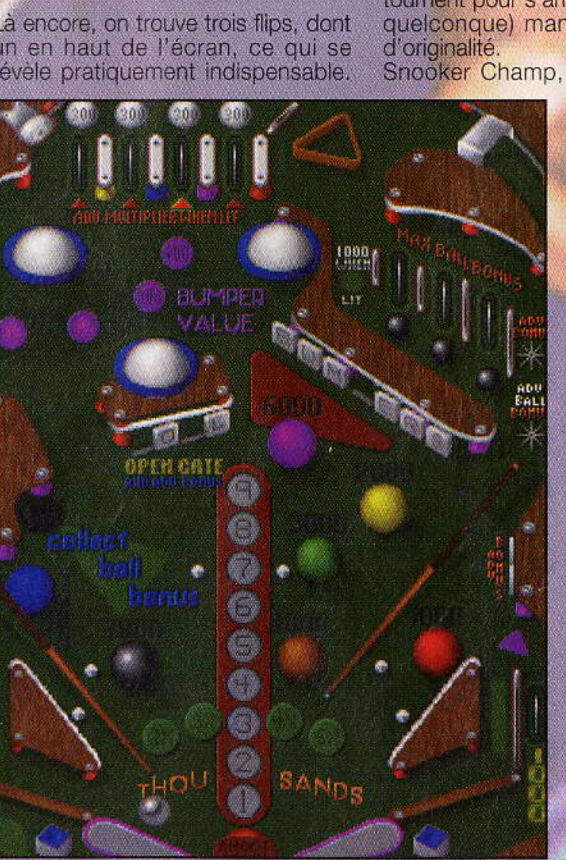
VERSIONS
PC *Silverball est disponible sur* **PC.** *Pas d'autres versions prévues pour le moment.*

TESTE SUR
PC 486 dx à 33 MHz *avec 4 Mo de RAM et Sound Galaxy Pro.*

MATERIEL
Machine : *PC 386 sx et supérieur*
Mémoire requise : *2,6 Mo*
Contrôle : *clavier.*
Média : *1 disquette 3"1/2 HD*
Jeu *en anglais*
Manuel *en français*
Protection : *néant*



Nova vous plonge en pleine conquête spatiale. Des trous noirs renvoient votre balle en haut du flipper et vous pourrez traverser des champs d'astéroïdes. C'est presque la Guerre des Etoiles !



Avec son petit air rétro, Snooker Champ va vous faire revivre l'époque des premiers flippers bourrés de ressorts et de bouts de métal en tout genre. Un flipper simple, mais très agréable.

VERDICT — OUI MAIS... MARC

J'avoue que je me suis habitué aux flippers pleins de trucs "vivants" comme Devil Crush ou Crue Ball sur consoles et, du coup, les flippers "classiques" me semblent bien tristes. Les amateurs micro devraient en revanche apprécier Silverball car les flippers proposés sont vraiment variés. Nova et Odyssey, en particulier, sont agréables à jouer. Quant à Snooker Champ, son charme rétro nous a vraiment séduit (les nostalgiques de vieux flippers pleins de ferraille et de ressorts verseront sans doute une petite larme !). La réalisation est excellente, mais le niveau de difficulté est un peu trop élevé, ce qui rend le jeu parfois très énervant. Pinball Dreams était sans doute légèrement meilleur mais son adaptation sur PC n'était pas extraordinaire. Ceci fait de Silverball le meilleur assortiment de flippers actuellement disponible sur PC, malgré ces quelques défauts.



VERDICT — OUI MAIS... PASCAL

Etant un irrattrapable accro des flippers (au grand dam de ma banque), je suis toujours heureux de les voir débarquer sur nos micros favoris. Silverball est un jeu à la réalisation soignée (normal avec Team 17), les graphismes sont de bonne facture mais la prise en main un peu trop ardue. La boule a tellement tendance à rebondir comme une folle qu'il vous arrive de ne pas la toucher une seule fois ! Heureusement, au bout de quelques parties expéditives, on arrive à maîtriser la bête. Je regrette seulement que les programmeurs se soient attachés à recréer fidèlement un flipper, alors que le micro pourrait offrir tellement plus de fantaisie. On en a eu déjà un exemple prometteur avec Devil Crush, ses niveaux secrets et ses monstres qui se promenaient partout à l'écran ! Ceci dit, Silverball reste un bon flipper classique qui devrait satisfaire tous les aficionados du genre.

TOP

- Les flippers sont variés et tous bénéficient d'une ambiance qui leur est propre.
- Les bruitages contribuent grandement à l'ambiance de chaque tableau, de même que les musiques.

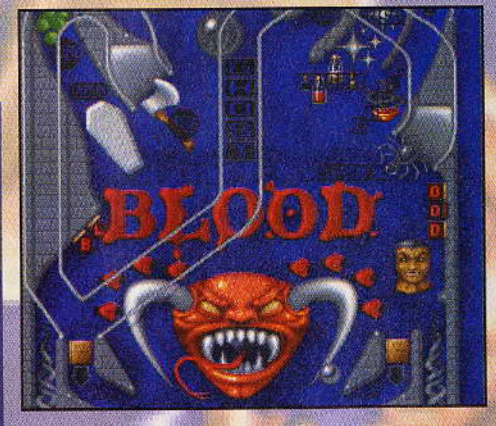


FLOP





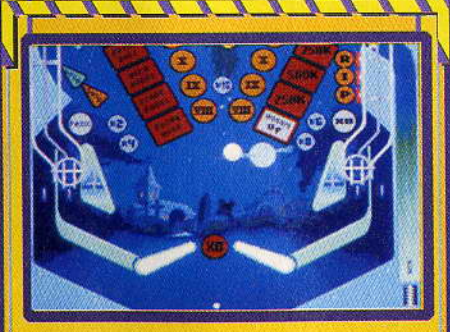
- Le bas des tableaux est un peu trop vide et le scrolling est parfois trop rapide.
- On ne voit pas le haut du flipper et rien n'indique l'emplacement des tobbogans et targets.



Blood est de loin le flipper le plus angoissant. Des bruitages terrifiants accompagnent chaque partie pendant laquelle votre balle a une facheuse tendance à disparaître en moins de dix secondes !

COMPARATIF

PINBALL DREAMS



Sur Amiga, Pinball Dreams et sa suite, Pinball Fantasies, sont à mon avis les meilleurs flippers qu'on puisse trouver sur micro. L'adaptation sur PC de Pinball Dreams étant plutôt décevante, Silverball est une alternative tout à fait acceptable pour les possesseurs de PC. Pinball Dreams ne proposait que quatre flippers (Silverball en offre donc un de plus) aux thèmes variés, mais tous aussi bons les uns que les autres. Les flippers de Silverball sont plus inégaux et le tilt est un peu trop sensible, ce qui vous empêche de jouer en poussant franchement le flipper comme dans Pinball Dreams. Silverball a également un peu trop tendance à vous faire perdre les balles : difficile de garder une balle plus de 30 secondes lors des premières parties ! L'idéal serait en fait d'avoir les excellents flippers de Pinball Dreams avec la qualité de réalisation de Silverball. Et, d'après ce que nous avons pu voir, la version PC de Pinball Fantasies (prévue pour février) pourrait bien réussir à concilier les deux.

DUR, DUR... TROP DUR !

Quel que soit le flipper que vous aurez choisi, Silverball est dans l'ensemble vraiment trop dur. Lors des premières parties, vous aurez bien du mal à garder une balle plus de 30 secondes. Par la suite, les choses s'amélioreront un peu, mais il est toujours rageant de voir les balles foncer pile entre les deux flips ou disparaître sur les côtés (pas moyen de récupérer les balles "presque" perdues comme dans Pinball Dreams où on pouvait pousser le flipper tout en soulevant un flip pour remettre la balle en jeu). Pour compenser un peu la difficulté, je vous conseillerai de modifier quelques paramètres dans le menu de façon à jouer avec 5 balles au lieu de trois, avec un angle élevé plutôt qu'un angle normal. Bonne chance !



SILVERBALL EST BIEN REALISE ET PROPOSE DES FLIPPERS VARIES, MEME S'ILS NE VALENT PAS TOUJOURS CEUX DE PINBALL DREAMS. UN BON INVESTISSEMENT POUR LES AMATEURS DU GENRE.

FLIPPER

GRAPHISMES	Les plateaux sont joliment décorés et pleins de détails , mais restent tout de même très clairs et très lisible.	82
ANIMATION	Le scrolling est fluide et incroyablement rapide (même trop). Il est parfois difficile de suivre les mouvements de la balle.	80
MUSIQUE	Le jeu comprend une musique pour chaque flipper. Sans être vraiment enthousiasmantes, les musiques correspondent à l'ambiance.	84
BRUITAGES	L'ambiance sonore est excellente et varie pour chaque flipper. Dans Blood, vous aurez droit au bruit du vent et à de sinistres grognements.	86
PRISE EN MAIN	La difficulté est vraiment trop élevée. Au début, vous aurez du mal à garder une balle plus de 30 secondes.	64
JOUABILITE	Mis à part le niveau de difficulté, trop élevé, la balle réagit de façon assez réaliste, comme dans un véritable flipper.	76
DUREE DE VIE	Difficile de se lasser d'un flipper quand on aime. La difficulté élevée constitue un véritable "challenge" pour les accros du genre.	80

DIFFICULTE	PRIX	
1 2 3 4 5	D / 1 JOUEUR	PC



INTERET 79 %

ZOOL 2

Voilà un ninja comme on aimerait en voir plus souvent. Admirez l'agilité de Zool pour effectuer le double saut piqué (Saupiquet ?). Quelle souplesse !

GENERIQUE

Editeur : *Gremlin Graphics*
Distributeur : *Virgin Games*
Conception : *The Warp Factory*

VERSIONS

AMIGA A1200 ***Zool 2*** *est disponible sur Amiga (1Mo) et A1200 (un peu plus coloré et un peu plus rapide)*

TESTE SUR

AMIGA 1200 *avec deux lecteurs de disquette*

MATERIEL

Machine : *Amiga tous modèles*
Mémoire requise : *1Mo*
Contrôle : *joystick*
Média : *2 disquettes 3"1/2 DD*
Installation disque dur : *impossible*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *disquette*

Amateurs de fourmis-ninja, ce jeu vous concerne. Vous avez aimé Zool ? Alors le second volet que nous propose Gremlin Graphics va vous étonner. Plus distrayant, plus délirant, Zool 2 vous propose de jouer à deux, chacun son tour.
Testé par Noëlle Béronie

Zool 2, à l'image de son prédécesseur Zool, est un jeu de plates-formes des plus classiques. Néanmoins, il reste un soft intéressant autant pour ses héros que pour son histoire. Une fois n'étant pas coutume, la Enième planète vient de subir à nouveau l'attaque des forces de Krool, l'ennemi détestable et héréditaire. Poussé à bout par la mission triomphante de Zool (dans le premier épisode), Krool a envoyé Mental Block en personne pour régler leur compte aux fourmis-ninja. Fidèle complice de Krool, Mental Block est un ennemi redoutable puisqu'il peut prendre de multiples aspects, se transformant à volonté pour donner aux ninjas une leçon inoubliable. Rien ne semble pouvoir arrêter ce monstre, sauf peut-être Zool et Zooz, si vous décidez de leur donner un sérieux coup de main.

Deux super-fourmis-ninja

Dans Zool 2, vous pouvez incarner soit Zool, soit Zooz, deux fourmis-ninja à qui on a confié la mission de restaurer l'équilibre et d'expulser Mental Block et ses acolytes. Chacun des deux héros a ses propres particularités. En plus de ses bons vieux sauts tournoyants, Zool dispose de nouveaux coups. Zooz (la compagne de Zool) sait aussi grimper aux murs et son lasso est redoutable. De plus, vous disposez d'un troisième personnage pour vous assister, Zoon, un super chien intergalactique. Vous contrôlez toutes vos actions avec le joystick. Pour le saut périlleux, il faut appuyer sur le bouton Feu et foncer dans un mur. Cette acrobatie digne d'un ninja vous permettra d'atteindre des hauteurs inaccessibles avec un saut normal. Votre mission est de traverser les cinq régions du jeu pour parvenir à la maison de Mental Block et le neutraliser.

Des bonus, toujours des bonus !

Il ne suffit pas d'éliminer les ennemis qui barrent votre route. Il faut aussi ramasser un maximum de bonus et découvrir les nombreux faux plafonds et faux sols disséminés dans les tableaux. Pour cela, vous devez savoir que Zool ne peut traverser que les plafonds et Zooz que les sols. En plus des bonus visibles, vous pouvez en ramasser d'autres en tuant vos ennemis et, si vous avez de la chance, vous aurez même un petit cœur qu'il faut attraper avant qu'il ne s'élève trop haut comme un ballon de baudruche. Cela vous redonnera de l'énergie. Les bonus Chupa-chup ne sont pas à négliger non plus puisqu'ils vous offrent de nombreux avantages (limités dans le temps) comme le bouclier qui vous rendra invincible.

Quelques conseils, peut-etre ?

Voici quelques astuces pour bien démarrer. Tout d'abord, ne négligez aucun élément du décor, les ennemis ne sont pas toujours visibles au premier coup d'œil. Autre conseil : il est parfois plus facile d'éliminer un ennemi en sautant sur lui qu'en lui tirant dessus.
Les fourmis-ninjas se déplacent rapidement et le maniement des ➤

PLAYER ONE CHOOSE...



NINJAS, A VOS MARQUES...



Zooz, la compagne de Zool, n'est pas décidée à se laisser mater par le terrifiant Mental Block et c'est elle qui va mener le combat. Gare à son terrible lasso !



Zooz vient de dépasser la balise de sauvegarde. Elle n'a plus qu'à ramasser les bonus en forme de fruits et de canard puis à se taper la tête contre une Chupa-Chup.



Ouf ! Nous voici enfin arrivés à la fin du premier tableau. Passez sous la balle qui rebondit et vous verrez apparaître des bonus supplémentaires avant de passer à autre chose.

TOP

Le déplacement des ninjas sur les parois est bien géré

Le côté toonesque des décors est marrant

FLOP



Il n'y a pas de sauvegarde entre les tableaux

Certains passages sont particulièrement difficiles

VERDICT — OUI MAIS... NOELLE

Moi, je n'aime pas les tortues ninja et, pourtant, l'idée de fourmis-ninjas m'a séduite. Plus habiles et beaucoup plus malins que les mangeurs débiles de pizzas au chewing-gum, Zool et Zooz sont des personnages très sympas à jouer. La diversité des tableaux et des décors renforce le plaisir. C'est surtout la maniabilité du ninja qui est plaisante : il peut sauter dans tous les sens et les acrobaties ne lui font pas peur ! Par contre, le reproche que je ferais à ce jeu est qu'il n'apporte rien de nouveau aux jeux de plates-formes. Même si Zool 2 est meilleur que Zool dans la mesure où les personnages peuvent grimper aux murs une fois accrochés, il ne peut pas prétendre être révolutionnaire dans son domaine. Si vous êtes un accro des jeux de ce genre, laissez-vous tenter.

Noëlle Béronie





VERDICT — BOF ! MORGAN

D'abord bravo ! Les programmeurs de Gremlin ont fait un effort considérable et Zool 2 est meilleur que son prédécesseur. Les sprites sont gros et l'animation est fluide. De plus, les personnages peuvent monter aux murs assez facilement ce qui n'était pas le cas dans le premier épisode. Néanmoins, Zool 2 est un soft navrant ! Les écrans de jeu sont presques identiques à ceux de Zool, les fourmis-ninjas restent difficiles à manier, les décors de fond manquent de substance et le thème n'est absolument pas passionnant. La plupart du temps, le jeu se limite à : j'avance, je prend un cœur, je saute, je réessaie de sauter, je meurs, je recommence. Déjà que les jeux de plates-formes n'étaient pas ma tasse de thé, il va sans dire que cette fois, le gouffre est atteint. A n'acheter que si vous êtes un fan du genre.

Morgan Feroyd



Zool et sa petite copine Zooz vous attendent de pied ferme pour commencer l'aventure. Il ne vous reste plus qu'à envoyer le spot lumineux sur le ninja que vous voulez sélectionner.

Pressez-vous : le cœur qui redonne de l'énergie que vous venez de révéler n'attendra pas le déluge avant de s'envoler hors de votre portée.

➤ personnages a été étudié dans ce sens. A ce propos, vous disposez de trois niveaux de difficulté qui ne changent pas le nombre d'ennemis mais le temps dont vous disposez pour traverser une région. Pour vous aider, une petite flèche en bas à gauche de l'écran vous indique la direction de la sortie ; c'est toujours utile !

NI CODES NI SAUVEGARDES

La difficulté de ce jeu est moyenne mais le gros défaut est qu'il n'y a pas de sauvegardes durables, uniquement des bornes qui permettent de recommencer à un endroit précis du tableau en cours. Pas de codes pour les différents niveaux, cela signifie qu'il faut tout recommencer depuis le début à chaque fois ! En conclusion, je dirais que Zool 2 est un bon jeu de plates-formes, meilleur que Zool, mais qui n'apporte rien de vraiment nouveau. ■

COMPARATIF

WONDERDOG



Entre un chien-volant et des fourmis-ninjas, je me demande quels sont les programmeurs les plus allumés ? Mais à part l'originalité des personnages, ces deux jeux de plates-formes n'apportent rien de nouveau. Néanmoins, Zool 2 a plus attiré mon attention par son dynamisme et sa maniabilité. Les ninjas peuvent sauter dans toutes les directions et même s'accrocher et grimper aux murs. De plus, la possibilité de choisir entre Zool et sa compagne Zooz augmente l'intérêt du jeu. Quant à Wonderdog, c'est aussi un personnage dynamique mais sa maniabilité est plus délicate. La bande-son dans les deux jeux n'est pas exceptionnelle même si elle est très motivante dans Zool 2. Si les bruitages sont répétitifs, ils sont tout de même plus variés avec les fourmis-ninjas. Si vous êtes un fan des jeux de plates-formes (il n'y a pas de honte à cela), j'espère que vous serez du même avis que moi et que vous n'hésiterez pas à affirmer haut et fort : vive Zool 2 !

ZOOL 2 — PRESS FIRE FOR OPTIONS — © 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.

AMATEURS DE JEUX DE PLATES-FORMES CLASSIQUES, ZOOL 2 VA VOUS PLAIRE. IL A GARDE LES POINTS FORTS DE ZOOL ET A MEME ETE AMELIORE POUR VOTRE SEUL PLAISIR.

PLATES-FORMES

GRAPHISMES	Les décors sont sympas mais mal étudiés : soit il y en a trop, soit il n'y en a quasiment pas !	78
ANIMATION	C'est le point fort de Zool 2 : le jeu pétille de vitalité. Les ninjas sont hyperdynamiques et le scrolling est plus que correct.	85
MUSIQUE	On dit que la musique adoucit les mœurs. Ici, elle renforce le punch et la vitalité des personnages.	81
BRUITAGES	Ils sont nombreux mais comme il y a beaucoup de choses à ramasser, ils ont tendance à être répétitifs.	79
PRISE EN MAIN	Le jeu est plutôt facile à aborder mais les accès disque sont assez longs (comme souvent sur Amiga).	80
JOUABILITE	Toutes les actions des personnages se contrôlent au joystick, soit huit commandes à maîtriser. C'est dans vos cordes, non ?	82
DUREE DE VIE	Les meilleurs joueurs le finiront mais, sans sauvegardes ni code, les autres s'en lasseront peut-être avant.	77



DIFFICULTE 1 2 3 4 5 — PRIX C — 2 JOUEURS — AMIGA 1 MO



INTERET 82 %

BODY BLOWS GALACTIC

Scène de ménage entre Kai-Ti (surnommée "Pas-ce-soir-chéri-j'ai-la-migraine") et Dan (surnommé "On-joue-au-docteur-ou-j'me-fache-tout-rouge").



La suite de Body Blows propose un paquet de nouveaux personnages et de nouveaux décors, et toujours le même principe de jeu : flanquer une raclée magistrale à tous ceux qui oseront se mesurer à vous ! Malgré toutes ses qualités, Body Blows Galactic n'a pas le petit «plus» qui fait toute la différence... Ce n'est pas passé loin mais Street Fighter 2 n'a toujours pas d'équivalent sur Amiga !
Testé par Marc Lacombe



Dragon dispose d'un coup spécial particulièrement ridicule baptisé par l'équipe de Tilt «le tape-cul». L'animal rebondit sur son postérieur jusqu'à sa malheureuse victime ! Elégant, non ?

On commence à les connaître, les p'tits gars de chez Team 17. Chaque fois qu'ils s'attaquent à un nouveau genre (shoot'em up, plates-formes, etc.), les bougres se débrouillent pour grapiller de bonnes idées à droite et à gauche de façon à nous offrir le meilleur du genre, enveloppé dans une réalisation (presque) toujours impeccable. Avec Body Blows Galactic, Team 17 nous offre le meilleur jeu similaire à Street Fighter 2 disponible sur Amiga. Mais le fait qu'il soit le meilleur ne signifie pas pour autant qu'il soit parfait. Comparé au vrai Street Fighter 2 sur consoles, Body Blows Galactic pourra paraître poussif, voire même confus et imprécis.

Un bestiaire vraiment delirant

Body Blows vous proposait d'affronter les dix meilleurs guerriers de la planète. Avec Body Blows Galactic, on passe à l'échelle supérieure puisque c'est cette fois les dix meilleurs guerriers de la galaxie que vous devrez combattre. On retrouve Dan et Junior, les deux humains musclés de service qui officiaient déjà dans le premier épisode. Mais vous pourrez découvrir en plus dix extra-terrestres aux pouvoirs étranges : Dino, sans doute échappé de Jurassic Park, est un dinosaure lourdaud mais costaud; Warra, un humanoïde venu d'une planète glacée, est capable de geler son adversaire à distance; Dragon est un tyranosaure chevauché par un petit gnome vert qui n'hésite pas à descendre de sa monture pour venir vous mordiller les mollets; Phantom est un spectre capable de s'évaporer dans les airs. Inferno est une créature constituée de flammes; Lazer, comme son nom l'indique, est capable de balancer un rayon (devinez quoi...) laser (oui, bravo !) sur ses adversaires; Kai-Ti, une ravissante donzelle, utilise ses pouvoirs psychiques pour causer la douleur; Tekno,le vilain robot, balance de puissants missiles; Azona, une autre charmante donzelle, se promène sur un skate board volant; et Puppet, un bonhomme en bois tout droit sorti d'une pub pour Pliz, détache carrément ses avant-bras pour les balancer sur l'adversaire.

Un clone de Street Fighter 2 ?

Chacun d'entre eux se bat d'une manière très personnelle et dispose de coups propres. Inferno, par exemple, souleve une vague de flammes, tandis que Dan et junior ne peuvent se battre qu'au corps à corps. Les personnages disposent de 21 mouvements (dont une dizaine de coups) et tous sont capables d'effectuer des coups spéciaux particulièrement puissants. Il suffit pour cela de maintenir le

GENERIQUE

Editeur : *Team17*
Distributeur : *Ubi Soft*
Concept : *Danny Burke*
Programmation : *Cedric Mc Millan Jr*
Graphismes : *Danny Burke*
Bande-son : *Allister Brimble*
Chef de projet : *Maryn Brown*

VERSIONS



A1200 **Body Blows Galactic** *est disponible sur Amiga et A1200. Cette dernière version bénéficie d'un peu plus de couleurs et d'une animation légèrement plus rapide.*

TESTE SUR

Amiga 500 *avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquettes.*
Machine : Amiga tous modèles

MATERIEL

Mémoire requise : *1 Mo*
Contrôle : *joystick*
Média : *2 disquettes 3"1/2 DD*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *logicielle*

2 MINUTES DE JEU — DE DROLES DE ZIGOTOS !



Dino est en fait composé de deux personnages : un tyranosaure mutant, et un petit gnome vert qui descend parfois de sa monture pour se précipiter en courant sur son adversaire.



Inferno est sans doute un cousin lointain de "La Torche", un des héros des 4 Fantastiques. Son coup spécial consiste à se transformer en boule de feu avant de se jeter sur son adversaire.



Azona est l'un des personnages les plus originaux que vous aurez à affronter. Son skateboard volant lui permet de se déplacer très rapidement et constitue une arme redoutable.

VERDICT



MARC

Je ne voudrais pas «faire mon Jean-Pierre Coffe», mais il me faut bien reconnaître que je regrette le bon vieux temps des jeux de baston comme Barbarian ou Panza Kick Boxing, qui ne payaient peut-être pas de mine, mais qui étaient de petits chef-d'œuvre de jouabilité. Les personnages de Body Blows Galactic me semblent lourds à manier et leurs coups manquent de précision. Pourtant, la jouabilité est bonne et la réalisation est excellente (graphismes et bruitages sont largement au-dessus de la moyenne). Les personnages, nombreux et variés, se battent de façons très différentes. Body Blows Galactic est ce qui se fait de mieux actuellement sur Amiga dans le genre Street Fighter II, mais on est loin des jeux sur consoles. Cela n'empêchera pas les fanas du genre de l'adorer, ce qui explique ma bonne note.

Marc Lacombe





TOP

- Les personnages sont nombreux et leurs coups sont très variés.
- Les graphismes et les bruitages sont vraiment très réussis.

FLOP



- Les coups manquent de précision et sont parfois assez confus.
- Difficile de voir venir les coups et de parer.

COMPARATIF

PANZA KICK BOXING

Je sais, ça date un peu, mais Marc sera d'accord avec moi, Panza Kick Boxing est à ce jour le jeu de combat le plus complet jamais réalisé sur Amiga. Certes, il faut s'y contenter d'un seul personnage (la seule différence entre les boxeurs est la couleur de leur pantalon), mais il est possible de créer son propre boxeur, ce qui permet d'obtenir en fait une infinité de personnages différents bien qu'ils aient tous la même tronche. Le jeu propose en effet plus d'une quarantaine de coups différents parmi lesquels vous pouvez en choisir une douzaine, que vous affectez ensuite à la position du joystick de votre choix. La précision des coups est incroyable et il est possible de parer pratiquement n'importe quelle attaque. Avec de l'entraînement, on peut atteindre une maîtrise du jeu fantastique, ce qui donne des combats à la fois réalistes et excitants. Body Blows bénéficie peut être d'une réalisation dix fois supérieure à celle de Panza, mais sa jouabilité ne lui arrive pas à la cheville !

bouton de tir enfoncé pendant quelques secondes (pas de combinaisons de mouvements comme dans Street Fighter 2). Le mode championnat vous permet d'affronter tous les adversaires les uns après les autres (il existe 3 niveaux de difficulté), mais le mieux est bien sûr d'affronter un adversaire réel ou, mieux, de vous lancer dans un tournoi auquel pourront participer huit joueurs. Et là, quels que soient les défauts du jeu, il faut reconnaître qu'une bonne séance de bagarre entre copains est toujours un grand défoulement !

A part Dan et Junior, les deux seuls humains, les personnages de Body Blows Galactic ne ressemblent vraiment pas les uns aux autres. Tous disposent de coups originaux et spectaculaires.

Comme dans Street Fighter, les combats se déroulent en deux rounds gagnants. Vous pouvez choisir vous même le décor en sélectionnant une des six superbes planètes que propose le jeu.

VERDICT

OUI MAIS...

MARC

Comme le fait judicieusement remarquer mon confrère et néanmoins ami Marc, on trouve sur Amiga des jeux de combats anciens et pourtant bien plus marrants que les ersatz de Street Fighter II qui nous envahissent en ce moment. Moi aussi je me rappelle avec émotion les têtes coupées d'un revers de l'épée dans Barbarian, ou encore les coups de savate et les taloches dans Panza Kick Boxing. En ce temps-là, les p'tits gars, c'était pas beau mais, au moins, c'était jouable et très amusant. Body Blows Galactic, lui, est techniquement impeccable : graphismes colorés, animation rapide, bande son rythmée. Mais les coups manquent de précision et ne s'enchaînent mal. On pourrait dire que la chorégraphie n'est pas au point. Dommage, BB Galactic aurait pu faire un excellent jeu.

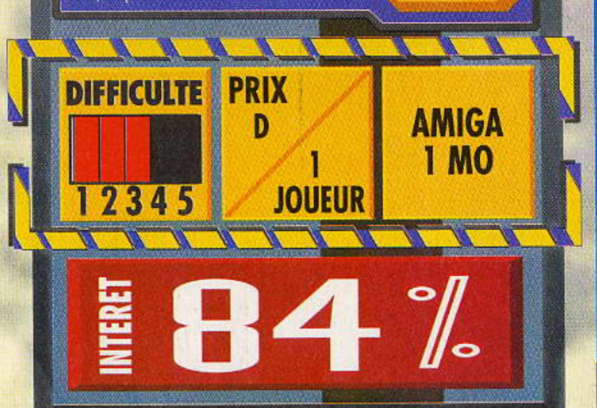
Marc Menier

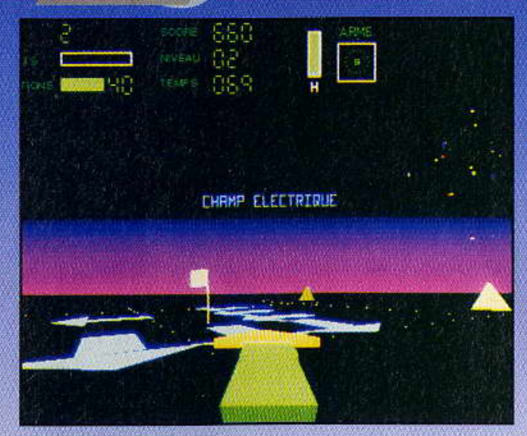


MALGRE SON EXCELLENTE REALISATION, BODY BLOWS N'EGALE PAS LES JEUX DE COMBAT SUR CONSOLES. MAIS DANS LE GENRE, STREET FIGHTER 2 SUR AMIGA, ON NE FAIT PAS MIEUX !

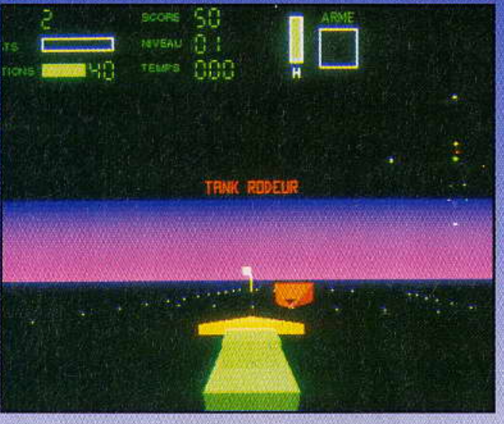
COMBAT

GRAPHISMES	Les décors sont superbes et le look des personnages est vraiment très original.	85
ANIMATION	Les mouvements des personnages sont souvent impressionnants, mais manquent parfois de fluidité.	81
MUSIQUE	Vous aurez droit à une musique différente par planète (plutôt sympa, façon "techno").	76
BRUITAGES	Les bruitages sont impressionnants. Chacun des douze personnages pousse ses propres cris et mugissements.	90
PRISE EN MAIN	Il faut du temps pour s'habituer aux 21 mouvements des personnages, mais on finit par s'y faire.	78
JOUABILITE	Les personnages répondent bien aux commandes, mais sont un peu "raides" par rapport à leurs homologues sur consoles.	80
DUREE DE VIE	Comme pour tout jeu de baston, tout seul, vous risquez de vous lasser assez vite, mais à deux, on peut s'amuser éternellement.	86

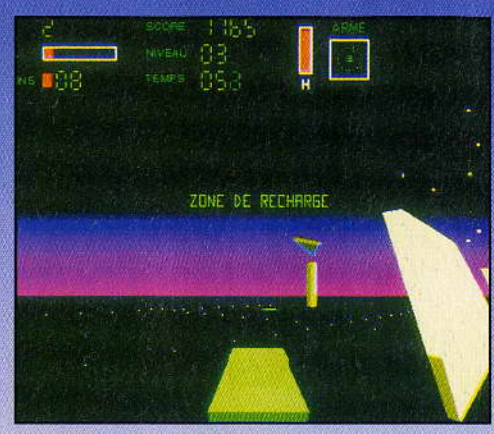




Regardez bien le texte à l'écran. En fait de champ magnétique, ces flèches bleues sont tout à fait innoffensives. Elles vous empêchent juste de passer, à moins bien sûr que vous ne soyez dans le bon sens de la flèche.



Dans cette situation, ce tank rodeur ne peut pas vous faire grand mal. La protection frontale (symbolisée par le triangle marron) récupérée un instant plus tôt bloque tous les tirs. En revanche, au moindre contact, elle explose.



A l'approche d'un bonus, un message s'affiche à l'écran pour vous indiquer quelle est sa nature. Elle se distingue aussi sur le radar par sa couleur : vert pour les munitions, blanc pour le kit de réparation, marron pour les protections.

SPECTRE SU



Notre rédac'chef adjoint mauve et vénéré pensait bien devoir faire face à une étrange épidémie : tous les journalistes étaient devant leur machine mais aucun ne rendait de texte... Son réseau d'espions lui a bientôt donné l'explication : on s'amusait tous à jouer à Spectre Supreme sur nos Mac en réseau !

C'est avec le plus grand mal que je prends la plume pour vous pondre ce texte. Depuis que le Mac s'est encanaillé de quelques jeux sympas, c'est de plus en plus difficile de travailler. Vous savez ce que c'est, un jeu, puis un autre et c'est la spirale infernale. C'est un sujet tabou dans notre métier mais il faut savoir que bon nombre de collègues, moi en premier, sont inscrits aux Joueurs Anonymes (section "accros désespérés": même la Jordithérapie n'y peut plus rien...). Si c'est pas triste, ça, ma p'tite dame !

DECOLLAGE IMMEDIAT !

Arrgh ce sont mes tympans qui se décollent ! Comment résister à cette voix suave, cet appel au jeu lancé langoureusement par le Mac dès que l'on met en marche Spectre Supreme ? Moi je n'y arrive pas ! A chaque fois c'est pareil, mon doigt tremble, mes pupilles se dilatent et me voilà de nouveau aux commandes de mon véhicule de combat. Imaginez un peu le tableau : votre tank évolue dans une arène en 3D composée d'un sol quadrillé. Votre mission est de récupérer des drapeaux avant que les nombreux ennemis dirigés par l'ordinateur ne vous détruisent. Ce serait tâche facile s'il n'y avait pas des nombreux obstacles comme la Cyberboue, la glace, les champs électriques et les flaques d'acide. Pour vous aider, des munitions et des bonus gisent un peu partout dans l'arène, à vous de les récupérer avant l'adversaire.
Voilà pour le mode un joueur, en réseau les choses se compliquent considérablement puisque les ennemis sont remplacés par d'autres joueurs qui n'ont qu'une chose en tête : votre destruction !

JOUER EN SOLITAIRE : UN BON MOYEN D'APPRENDRE

Raahh, ils verront tous, je leur apprendrai. Pour l'instant, ils m'éclatent à Spectre Supreme mais après quelques parties en solitaire, je reviendrais dans l'arène 3D et ma vengeance sera terrible ! J'aurais appris à bien configurer mon vaisseau (munitions, bouclier et vitesse), je me serais battu contre les rôdeurs, les vaisseaux guerriers aux armures renforcées, les robots masqués invisibles, les trancheurs, les tueurs nucléaires volants et les tourelles de mitrailleuse. Même les engins orbitaux ultra-rapides ne me résisteront plus. Et là, laissez-moi vous dire que Doguy va bouffer son dentier. Je vais lui offrir une visite gratuite chez le véto, moi, et illico presto !

CREVE, CHAROGNE !

Désolé pour ces termes un peu crus mais on m'a toujours demandé des titres qui attirent l'œil, alors.... Quoique, celui-ci convient tout à fait à ce chapitre consacré aux armes car après tout on a tous en nous quelque chose



Editeur : *Iona Software*
Conception : *Velocity Development Corporation*

VERSIONS



Spectre Supreme est disponible sur Macintosh. Pas d'autres versions prévues pour l'instant.

TESTE SUR

Macintosh Centris 650 *avec écran couleur 16" et Macintosh IIsi avec écran couleur 13".*



Machine : *Macintosh+ et supérieur*
Mémoire : *2 Mo de RAM minimum pour les systèmes 6.03, 4 Mo de RAM pour les systèmes 7.1*
Espace requis : *3 Mo*
Média : *2 disquettes 3" 1/2 HD*
Contrôle : *clavier*
Installation disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Jeu *en français*
Manuel *en français*
Protection : *par numéro de série*



VERDICT — OUI — MARC

Oui, oui et oui ! Je dis oui sans aucune hésitation ! C'est incroyable comment le facteur humain peut changer l'intérêt d'un jeu. Seul, Spectre Supreme est marrant, sans plus, un bon moyen de se défouler sur Macintosh le temps d'une pause. Par contre, dès qu'un autre participant humain se branche en réseau, cela devient carrément dément. Malgré des graphismes 3D simplistes, on se prend totalement au jeu et on oublie complètement les défauts de Spectre Supreme. Que cela soit bien clair : pour s'éclater à fond, il faut impérativement pouvoir jouer à Spectre Supreme en réseau et de préférence avec au moins trois joueurs. Alors, bien sûr, il est difficile de mettre en place une telle structure mais pour ceux qui peuvent le faire, il faut absolument qu'ils se procurent Spectre Supreme.

Marc Menier



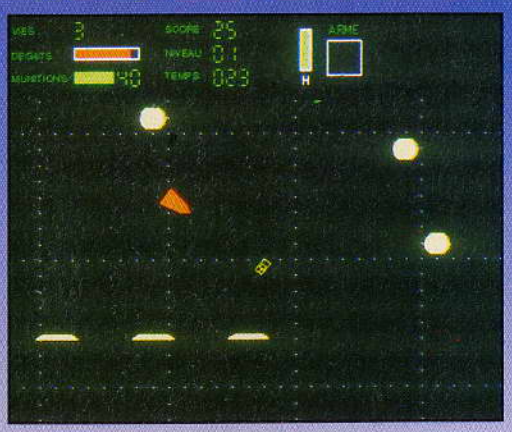
VERDICT — OUI — DOGUY

Une bonne surprise, ce Spectre Supreme ! Malgré une 3D plutôt dépouillée, on se prend très vite au jeu jusqu'à devenir un virtuose du maniement de tank (comme quoi, l'Armée ne sert à rien, il suffit de s'entraîner tranquillement chez soi). Les différentes vues sont bien conçues, la bande-son sympa (quelle belle voix !) et la jouabilité impeccable. Seul vrai «hic», les graphismes sont loin de récréer l'environnement virtuel complexe mis en avant sur la jaquette. Mais on a vite fait d'oublier ce défaut pour se concentrer sur le jeu qui devient même passionnant à plusieurs. Donc, si vous ne possédez pas déjà Spectre et que vous avez la possibilité de relier deux Mac (ou plus) avec AppleTalk, n'hésitez pas, achetez Spectre Supreme.

Dogue de Mauve



La cyberboue (en marron sur la gauche et en arrière-plan) vous ralentit considérablement. Cela peut devenir très dangereux quand un ennemi se trouve à proximité.



Il existe plusieurs modes de jeu dans Spectre Supreme. Celui-ci convient tout à fait aux Mac bas de gamme qui ont des problèmes au niveau de l'animation. La vue externe est cependant nettement plus spectaculaire.



UNE BONNE NOTE GLOBALEMENT POUR SPECTRE SUPREME UNIQUEMENT GRACE AU MODE RESEAU ET EN SUPPOSANT QU'IL Y AIT AU MOINS TROIS JOUEURS. SEUL, L'INTERET BAISSE A 75 %.

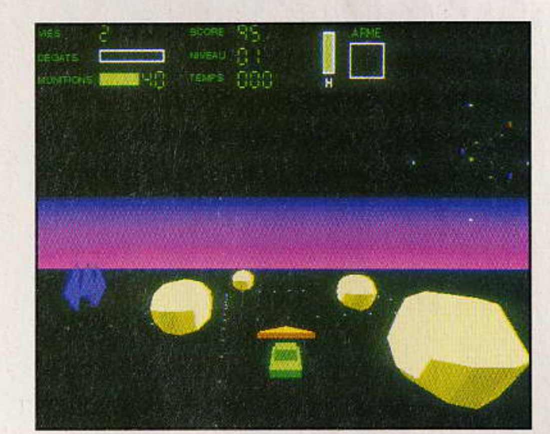
ACTION 3D

PREME

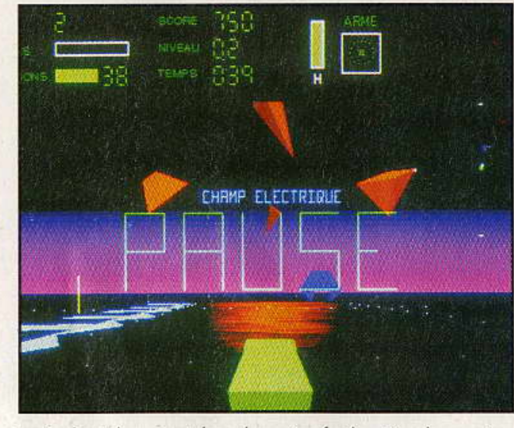
de bestial, une âme noire qui réclame du sang. Spectre Supreme permet d'assouvir ces pulsions purement sadiques. Un simple canon ne suffisant pas, les programmeurs ont inclus des grenades, des missiles téléguidés, des balles dum-dums à tête chercheuse, des mines anti-personnelles, bref la panoplie complète du parfait petit tueur (pensez-y pour Nöel!).

BATAILLE EN RÉSEAU : L'HEURE DES REGLEMENTS DE COMPTES A SONNE

Pour peu que vous ayez plusieurs Mac en réseau et autant de Spectre Supreme (chaque jeu est marqué par un numéro de série), vous pourrez vous battre dans une arène en 3D avec sept copains soit 8 joueurs au total. En réseau, onze scénarios sont proposés, parmi lesquels quelques délires assez sympas. En vrac et dans le désordre il y a : la défense de base, le rallye dans le labyrinthe, les auto-tamponneuses, le Bit ball , le Cyber Ball (qui peut s'assimiler à un remake du football) et, bien sûr, quelques scénarios de destruction globale. En fait, bien souvent on dépasse la simple bataille et les duels hargneux pour entrer dans des joutes endiablées originales et variées. Tout compte fait, ce que Spectre Supreme ne montre pas dans les graphismes, les joueurs le compensent aisément par leur imagination. Subtil et prenant, non ?



Les décors peuvent servir de protection. Il est fortement conseillé de jouer avec l'environnement en mode réseau car un adversaire humain est toujours plus redoutable. Le bâtiment bleu au fond est une porte de téléportation.



Les tanks rôdeurs sont des adversaires faciles. Tirez le premier et ils ne feront pas long feu. Contre des adversaires plus puissants, il reste toujours l'option hyper-espace pour se téléporter loin du danger.

GRAPHISMES — 85
Même sur un Mac couleur, les graphismes restent très simples. Les décors se limitent à des objets en 3D primitive.

ANIMATION — 77
Tout à fait correcte sur les Macintosh II. Sinon, il est toujours possible d'utiliser la vue aérienne pour accélérer l'animation.

MUSIQUE — 94
Rien ou pratiquement rien. Durant le jeu, l'ambiance sonore est dénuée de toute musique : le Macintosh est capable de mieux.

BRUITAGES — 79
Pas très réalistes mais très originaux, les bruitages sont vraiment marrants. Les voix digitalisées sont géniales.

PRISE EN MAIN — 90
Très simple, dès les premières parties on s'habitue vite au contrôle au clavier. La documentation est suffisamment claire.

JOUABILITE — 85
Il faut un certain temps d'adaptation pour bien contrôler le tank au clavier numérique mais Spectre Supreme reste très maniable.

DUREE DE VIE — 86
Seulement en réseau bien sûr. La difficulté est bien dosée et les nombreux scénarios originaux confèrent une sacrée longévité à ce jeu.

TOP
- Jeu en réseau jusqu'à 8 participants
- Des scénarios déments
- Des voix digitalisées d'excellente qualité



FLOP
- Les graphismes sont trop simples
- L'écran de jeu est trop petit
- Seul, la durée de vie est limitée

SPECTRE OU SUPREME ?

Spectre Supreme est en fait une nouvelle mouture totalement modifiée de Spectre. Par rapport à la précédente version, Spectre Supreme propose neuf scénarios supplémentaires. Cependant, il n'est pas compatible avec Spectre version 1.0. Un coffret spécial de Spectre Supreme pour jouer en réseau local (LAN) est disponible.



BUBBA 'N' STIX

Après Wonderdog, Core Design nous offre son petit dernier dans le domaine des jeux de plates-formes : Bubba 'n' Stix. À l'aide d'un compagnon extra (et même terrestre), vous devrez vous sortir des pattes d'affreux mutants de l'espace.

Testé par Loïc Berthelot

Malgré un catalogue varié, les gens de Core Design restent des spécialistes du jeu de plates-formes et l'on a déjà pu admirer leur talent en matière de graphismes de style BD avec leur avant-dernière production, Wonderdog, sorti initialement sur le Mega-CD et dernièrement sur Amiga. Vous reconnaîtrez facilement ses couleurs chatoyantes, son animation délirante et sa bande-son techno dans Bubba 'n' Stix. Kesako lo robloblo ? Cette fois, point de super-héros, vous vous retrouvez dans la peau d'un pauvre type nommé Elvis, chasseur d'animaux pour le compte d'un zoo. Le directeur de celui-ci, une crapule sans aucun sens moral, recherche toujours de nouveaux spécimens intéressants.

By Jove, quelle fabuleuse aventure !

Manque de bol pour vous, le même genre de marché se pratique chez les extraterrestres, ceux-là même que l'on a bien dû détruire un bon milliard de fois dans toute l'histoire des jeux vidéo. Un jour où vous étiez venu livrer une nouvelle cargaison au zoo, vous vous faites enlever par un de ces extraterrestres, chargé lui aussi de vous livrer à son zoo galactique. Quel monde de brutes ! Vous imaginez-vous en train de faire le singe, derrière les barreaux magnétiques du parc d'une planète inconnue? Non, pas question ! Débrouillez-vous donc pour vous échapper le plus rapidement possible de ce labyrinthe infernal, vous risqueriez de rater les Guignols de Canal+ (tout, mais pas ça !).

Rira bien qui rira le dernier

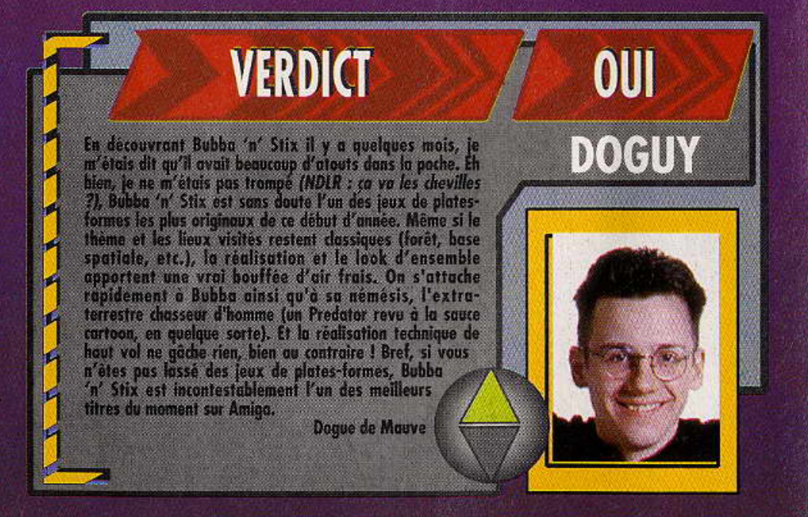
Je vois d'ici les pros du joystick se mettre à doucement rigoler en voyant avec quelle facilité ils ont réussi à passer le premier niveau. Je vous promet qu'ils vont déchanter dès le deuxième... A défaut de pisto-laser ou d'épée-de-la-mort, un



Voici un exemple du genre d'astuce dont il faudra faire preuve durant tout le jeu : Bubba doit sauter sur le champignon et se réfugier ensuite immédiatement sur la droite. Le robot lancera la pierre, qui rebondira sur le champignon et viendra écraser la tête de son propriétaire. Vous pourrez ensuite grimper pour continuer l'aventure.

VERDICT — OUI — LOIC

Diantre, morbleu, damned et sacrebleu ! Voilà un jeu qu'il est fun ! Imaginez l'état neuronal d'un testeur sortant d'une partie infernale de Rebel Assault sur PC CD-ROM, ayant alors connu l'extase suprême, la sueur au front et la bave aux lèvres. Un genre d'Hiroshima personnalisé... Vous ne pouvez pas savoir alors quel plaisir délicat et reposant constitue une partie de Bubba 'n' Stix ! Certes, les énigmes auxquelles vous vous trouverez confronté dès le deuxième niveau ne sont pas forcément aisées, mais l'ambiance "bon enfant" du jeu calme agréablement les nerfs. Et que dire de l'animation du héros digne d'un dessin animé ? Et que penser de la qualité flamboyante des graphismes ? En vérité, je vous le dis : si vous cherchez un soft sympa, bien réalisé et auquel vous puissiez jouer plusieurs semaines, Bubba 'n' Stix est fait pour vous.
Loïc Berthelot



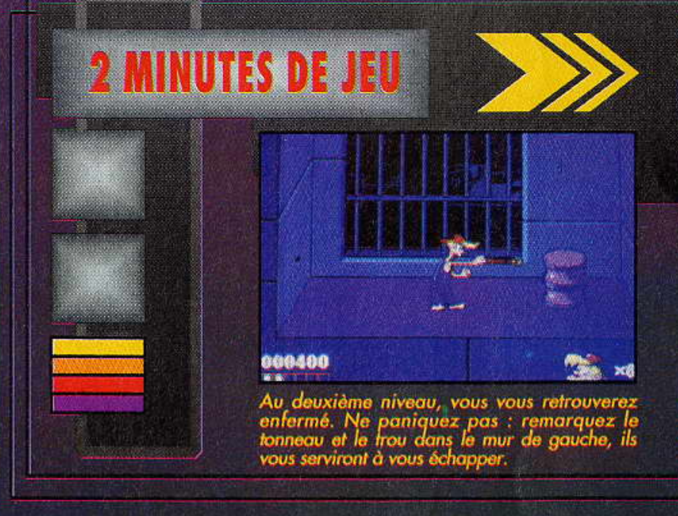
VERDICT — OUI — DOGUY

En découvrant Bubba 'n' Stix il y a quelques mois, je m'étais dit qu'il avait beaucoup d'atouts dans la poche. Eh bien, je ne m'étais pas trompé *(NDLR : ça va les chevilles ?)*, Bubba 'n' Stix est sans doute l'un des jeux de plates-formes les plus originaux de ce début d'année. Même si le thème et les lieux visités restent classiques (forêt, base spatiale, etc.), la réalisation et le look d'ensemble apportent une vrai bouffée d'air frais. On s'attache rapidement à Bubba ainsi qu'à sa némésis, l'extra-terrestre chasseur d'homme (un Predator revu à la sauce cartoon, en quelque sorte). Et la réalisation technique de haut vol ne gâche rien, bien au contraire ! Bref, si vous n'êtes pas lassé des jeux de plates-formes, Bubba 'n' Stix est incontestablement l'un des meilleurs titres du moment sur Amiga.

Dogue de Mauve

2 MINUTES DE JEU

"L'AVENTURIER DU CONDUIT D'AERATION PERDU"



Au deuxième niveau, vous vous retrouverez enfermé. Ne paniquez pas : remarquez le tonneau et le trou dans le mur de gauche, ils vous serviront à vous échapper.



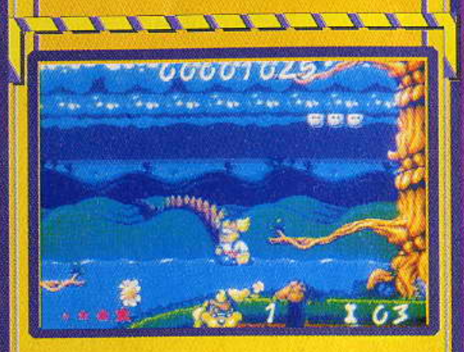
Stix va vous être utile ! A l'aide de votre fameux bâton, faites basculer le tonneau : ils se mettra à rouler et vous verrez que, derrière lui, se cachait un bouche d'aération.



Enfoncez alors votre bâton dans le trou (hum !), la bouche d'aération s'ouvrira (re-hum !). Faites attention au tonneau qui roule toujours et échappez-vous par le conduit.

COMPARATIF

WONDERDOG



On ne pouvait pas comparer Bubba 'n' Stix à un autre jeu que Wonderdog, et ceci pour plusieurs raisons. Premièrement, ces deux titres présentent de nombreuses similitudes de réalisation. Les graphismes portent indéniablement la même patte : même impression psychédélique, mêmes couleurs vives. L'animation délirante d'Elvis reste dans la lignée de celle de Wonderdog et les différents tracks de la bande-son ont un style de techno-fun-house assez remuant. Ensuite, on pourra remarquer que le scénario de l'un est tout de même assez proche de l'autre. En ce qui concerne Wonderdog, vous incarnez un chien surpuissant (d'où son nom plutôt significatif) chargé de sauver une planète (quelque part dans l'espace...) en allant taquiner toute la joyeuse bande d'aliens qui lui barre le passage. L'ambiance n'est pas vraiment du genre gore, mais Bubba 'n' Stix se détache peut-être du lot en proposant un petit côté aventure en plus des plates-formes habituelles.

GENERIQUE

Editeur : *Core Design*
Distributeur : *Virgin*
Conception/Programmation : *Simon Phipps*
Graphismes : *Billy Allison*
Bande-son : *Core Design*

VERSIONS

AMIGA *Bubba 'n' Stix est disponible sur* **Amiga (1 Mo).** *Aucune autre version micro n'est prévue pour l'instant.*

TESTE SUR

A1200 (2 Mo).

MATERIEL

Machine : *Amiga tous modèles*
Mémoire requise : *1 Mo*
Contrôle : *joystick*
Installation disque dur : *non*
Média : *2 disquettes 3"1/2 DD*
Protection : *disquette*

TOP

- Des graphismes forts en couleur
- Une animation cartoonesque qui ne manque pas d'humour

FLOP

- Certaines petites énigmes sortent complètement de la logique
- Ce n'est qu'un jeu de plates-formes (avec quelques énigmes tout de même)



Au deuxième niveau, vous expérimenterez un moyen de transport plutôt original : désintégration de l'individu et transport de ses molécules jusqu'à un étage sélectionné. Malgré la tête que fait notre héros, ce voyage ne rend pas débile...

extraterrestre en forme de bâton, enfermé avec vous dans le zoo, vous sera plus fidèle que le premier Médor venu. Grâce à ce bâton, vous pourrez effectuer toute une panoplie de tours rigolos, comme par exemple assommer vos ennemis, faire dégringoler une pile de tonneaux en confectionnant un système de levier, l'insérer dans un trou pour vous en servir comme une plate-forme, etc. Bref, en toute situation, votre fameuse baguette de l'espace sera là pour vous rendre service.



Après avoir passé chaque niveau, vous aurez cet aperçu de la planète sur laquelle vous avez échoué. Chaque partie du jeu est symbolisée par un détail caractéristique.

PAR ICI, MON P'TIT E.T. !

Mais vous n'aurez pas seulement pour obligation de vous diriger vers la sortie du labyrinthe que composent tous les niveaux de Bubba 'n' Stix. Vous devrez également vous débarrasser de toutes les saletés qui vous colleront au caleçon. Et je peux vous assurer qu'il y en a toute une ribambelle ! Du snouffelair-dix-yeux au lutin-goinfre, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour faire une bonne soupe interstellaire. D'autant plus que l'utilisation de certains de ces gugus vous permettra de découvrir quelques solutions ou passages indispensables.
N'oublions pas non plus votre chasseur qui a bien l'attention de vous reprendre dans ses filets... Mais la scène finale du jeu vous récompensera bien de tous les efforts qui vous auront été nécessaires pour la voir... ■



C'est beau la solidarité ! Lorsque vous avez délivré cet énergumène, pensez à lui donner sa pâtée (n'oubliez pas de touillez la marmite, c'est important). Son ventre bien rempli fera l'office d'un parfait trampoline pour Bubba.



CE N'EST PAS LE JEU DU SIECLE MAIS L'UN DES PLUS SYMPAS DU GENRE. LES ENIGMES QUI PARSEMENT LE JEU SONT ASSEZ AMUSANTES ET LA REALISATION GLOBALE EST PLUTOT REUSSIE.

PLATE-FORME

GRAPHISMES — 82
Colorés et originaux. Le style utilisé me fait penser à un dessin animé genre Simpsons.

ANIMATION — 86
Elvis est très comique : attendez de le voir tourner de l'œil ! De nombreuses animations supplémentaires émaillent le jeu.

MUSIQUE — 72
Très fun, cette musique. Mais les reprises de thèmes principaux finissent par être lassantes.

BRUITAGES — 78
Musique ou bruitages, il faut choisir. Ceux-ci sont tout à fait corrects, mais pas assez nombreux.

PRISE EN MAIN — 85
Malgré les nombreuses applications de Stix, l'E.T bâton, on comprend assez rapidement la manière de résoudre les différentes énigmes.

JOUABILITE — 88
Bien que le personnage puisse accomplir une flopée d'actions différentes, le contrôle est bon.

DUREE DE VIE — 80
Une fois résolues, les énigmes n'ont plus vraiment d'intérêt. Mais il faudra du temps avant que vous n'en voyiez les bout !

DIFFICULTE 1 2 3 4 5


PRIX C — 1 JOUEUR

AMIGA 1 MO



VENTE PAR CORRESPONDANCE

☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

PARIS 12 ème
2 rue Théophile Roussel
TEL : 43 45 93 82

LILLE
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
4 rue Faidherbe Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

VOUS POUVEZ DESORMAIS TROUVER LES MEILLEURES CARTES SONORES CHEZ ESPACE 3

SOUND BLASTER 2.0	590 F
SOUND BLASTER PRO II	890 F
SOUND BLASTER PRO 16	1290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	
MULTI CD	1690 F

KIT CD PUISSANCE 16

Sound Blaster Pro 16
+ TEMPRA ACCESS
+ LECTEUR CD ROM PANASONIC
Double vitesse
+ 7TH GUEST
+ REBEL ASSAULT
3 490 F TTC

LECTEUR CD-ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE + 7TH GUEST

2 290 F

JEUX CD-ROM

DAY OFTHE TENTACLE	389 F
DRACULA UNLEASHED	389 F
DUNE	389 F
INCA 2	389 F
JURASSIC PARK	329 F
LOST IN TIME PART 1 & 2	389 F
MAD DOG MAC CREE	389 F
REBEL ASSAULT	389 F

CD ADULTES - liste sur demande

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32 + OSCAR + DIGGERS
2490 F

JEUX

D. GENERATION	219 F
MICROCOSM	TEL
NIGEL MANSEL	289 F
OVERKILL	229 F
PINBALL FANTAISIE	229 F
SENSIBLE SOCCER	229 F
SLEEP WALKER	249 F
ZOOL	259 F

JAGUAR + 1 JEU

1 790 F

3DO PANASONIC

+ CRASH AND BURN

NTSC	5 490 F
PAL	5 890 F

JEUX 3DO

PUT PUT JOINS THE PARADE	395 F
PUT PUT FUN PACK	395 F
IT IS A BIRD LIFE	395 F
MAD DOG MAC CREE	495 F
TOTAL ECLIPSE	495 F
DRAGON'S LAIR	495 F
OUT OF THIS WORLD	495 F
BATTLE CHESS	495 F
STELLAR 7	495 F
NIGHT TRAP	495 F
MEGA RACE	495 F

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES

LIVRAISON PAR COLISSIMO 24/48 h TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT 12 H SUR LE MINITEL 3615 ESPACE 3 EST ENVOYEE LE JOUR MEME !

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (Jeux 25 F/consoles & accessoires volumineux : 60 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....
Adresse ....
....
Code Postal :............................ Ville :..
AGE : .... Téléphone : .... Signature :
(parents pour les mineurs)

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue Numéro
Date de validité :
Signature :

* CEE - DOM TOM :
Cartouches : 40 F
Consoles : 90 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE
ESPACE 3 VPC
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

TI 122

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

DES DISQUETTES PAR MILLIERS

Et bien voilà ! Il suffit que nous nous arrêtions pour que vous nous envoyiez des centaines d'œuvres qui mériteraient de figurer au Louvre ! Quelques-unes feraient même pâlir d'envie certains pros (dont nous auront la gentillesse de taire les noms...). Quoi qu'il en soit, nous adressons un méga-merci à tous les infographistes qui nous ont envoyé leurs travaux en les priant de nous pardonner de ne pas pouvoir tous les reproduire dans cette double page. Chaque mois, vous avez réussi à nous étonner par la qualité de vos compositions, ce qui nous incite à vous pousser à continuer dans cette voie : Tilt n'est plus mais les éditeurs auront toujours besoin de jeunes talents. Alors, séchez vos larmes, prenez vos souris et montrez à votre processeur ce dont vous êtes capable. Nous, nous vous disons au revoir en espérant vous retrouver très bientôt au détour d'un écran de Silicon Graphics...

Pascal Blanché



MASCOTTE MICRO KIDS
d'Olivier de Volder sur Amiga

Bravo pour cette mascotte de qualité. Lointaine parente d'une célèbre chauve-souris vengeresse, cette charmante créature ne ferait pas de mal à une mouche. Le personnage, aux allures cartoonnesques, a été réalisé avec force de détails. Les jeux de lumière sur la carrosserie de la moto sont très réussis et les couleurs bien choisies. Bonne idée, le rond de lumière...



TYRANAUSAURE
de Cédric Beny sur Amiga

Un simple et subtil jeu d'éclairage et des teintes en demi-ton suffisent à rendre l'ambiance marécageuse du décor. Quelques détails supplémentaires comme des plantes ou de petites créatures auraient été les bienvenus. Dommage que le tyrannosaure (et non pas tyranausaure...) soit si petit. Un cadrage plus serré l'aurait mis en valeur.



ON DINE... OSAURE ?
d'Olivier De Volder sur Amiga

Encore des japonaiseries (non, je n'ai pas dit japoniaiseries...), toujours du même auteur et du même dessin animé. Cette fois-ci, nos amis sont mal barrés ! Ce gros dino semble insister pour les inviter à déjeuner... avec eux comme dessert ! Le cadrage très dynamique accentue encore plus la tension de la scène. Mais que fait Sangoku?



TANK IL Y A DE LA VIE !
d'Olivier De Volder sur Amiga

Cette œuvre, totalement inspirée d'une certaine série japonaise dont je ne me rappelle plus le nom, n'en n'est pas moins très réussie (si, si!) Le dessin, aux graphismes très soignés, abonde en détails variés, tout en restant lisible. Les teintes traitées en aplats s'équilibrent bien entre elles et donnent une unité agréable à l'œil.



BRUCE LEE
de Laurent Vinckier sur Amiga

Les couleurs sont chatoyantes et la composition fait penser à une véritable affiche de ciné De Kung Fu. La pose du personnage est réussie mais attention aux petites erreurs de proportion : ainsi, les mains sont-elles beaucoup trop petites par rapport au reste du corps.



ALIEN BAVEUX
de Joël Beny sur Amiga

Vraiment, pour être baveux, il est baveux... Et ses copains ne sont pas tristes non plus. La composition a du relief et les attitudes sont assez marrantes. Je verrais bien ces très sympathiques personnages servir de base à un jeu du style Goblins. Il faudrait les animer en leur donnant des attitudes variées et créer des décors divers afin de les mettre en scène.

COUP DE LOUPE



DILOPHAUSAURE
de Serge-Nicolas Vuille sur PC

Vous ne l'aurez peut-être pas reconnue, mais cette charmante créature sort tout droit d'un film qui est passé quasiment inaperçu en France, tant les effets spéciaux étaient médiocres et décevants (on voit la fermeture éclair dans le dos d'un velociraptor). Il faut dire qu'ils n'ont bénéficié que d'un budget ridicule et d'une promotion quasi inexistante. Mais revenons z'à nos moutons.

1. La composition : Avec ses rythmes répétitifs (les feuilles en second plan) et ses motifs géométriques du plus pur style «patchwork», l'auteur a su ici interpréter le thème de manière très personnelle.
2. Les matières : Là aussi, l'artiste a fait preuve d'imagination en utilisant différentes manières d'appliquer ses couleurs (aplats, brosses, aérographe, etc.). La collerette du dino est vraiment très bien réalisée.
3. Les couleurs : on ne dira jamais assez l'importance du choix des couleurs dans la réussite d'un dessin. Les verts contrastent avec les teintes ocres de la bestiole. Notez comme les petits triangles noirs rehaussent parfaitement son collier.



LAST DRAGON
de Romain Faugeron (Exoltar) sur PC

Oh la jolie bestiole que voilà ! C'est une bonne idée d'avoir plongé le monstre dans l'obscurité : cela nous laisse toute liberté d'imaginer son aspect (plus angoissant encore que de le voir en entier). Le mur à droite a été réalisé grâce à l'option de perspective du programme. Le résultat est convaincant : on croirait voir un véritable jeu de rôles à la Dungeon Master (ah, je retarde un peu ?).



DRAGON
de Mickael de Houet sur Amiga

L'auteur a porté beaucoup d'attention à la composition de son œuvre. Le dragon est remarquablement mis en scène (ça change des poses photomaton). Les reflets dans l'eau et l'écorce des arbres accentuent le réalisme. Dommage qu'il n'y ait pas plus de couleurs. Les teintes du dragon et de la prairie étant identiques, le dessin y perd en lisibilité.



PREHISTORIC PALM BEACH
de Bartolome Cano sur Amiga

Un paysage riche en détails. Les teintes très passées sont agréables à l'œil quoiqu'un peu ternes. Bonne idée l'utilisation de la perspective mais il faudrait la «casser» un peu en y rajoutant un cours d'eau ou une souche par exemple... Tous ces palmiers bien alignés, ça fait un petit peu Promenade des Anglais à Cannes, non ?



INCAS NIBALES
de Bartolome Cano (dit «Baaart !») sur Amiga

Une œuvre à la végétation luxuriante ! Le paysage est de bonne facture mais les Indiens (d'une ethnie découverte par Tilt) sont trop petits : détourés, ils auraient été plus lisibles. Si vous voulez obtenir de la profondeur, accentuez les contrastes entre le premier plan, sombre, et l'arrière-plan, plus lumineux.



GUERRIERS
de Mickael de Houet sur Amiga

Houlà, pas commode (ore... warf ! warf !) le bonhomme ! On se dirait dans une scène de Legends of Valour. Bravo pour le souci du détail. Le décor médiéval est intéressant mais manque, lui, un peu de détails comme par exemple la matière des murs ou des effets d'éclairage. Les deux protagonistes ressortiront mieux une fois détourés d'un trait sombre.

DUNGEON HACK

Dingues de Dungeon Master, commencez tout de suite à faire des économies : avec Dungeon Hack, DreamForge a inventé un générateur de labyrinthes aléatoires capable de créer près de quatre milliards de niveaux ! Derrière ce chiffre incroyable se cachent des semaines, que dis-je, des mois d'exploration et d'aventures fantastiques. J'en ai rêvé, SSI l'a fait.
Testé par Marc Menier

Ce guerrier entouré d'un halo magique est particulièrement difficile à vaincre. La progression de la difficulté dans Dungeon Hack est bien dosée. Heureusement car c'était un élément essentiel !



Voilà le cœur du jeu. C'est à partir de cet écran de sélection que vous allez créer le donjon de vos rêves avec monstres, objets magiques, trappes, clés, rations...

Avec Dungeon Hack, soyez acteur et metteur en scène. Sans aller jusqu'à créer un donjon de toutes pièces (comme dans Unlimited Adventures de SSI, non distribué en France), vous pourrez toutefois choisir les «ingrédients» qui vont composer votre labyrinthe personnalisé. Selon le manuel, la somme des combinaisons possibles atteint le chiffre incroyable de quatre milliards, ce qui placerait la «date d'expiration» de ce soft à quelques générations dans le futur. Info ou intox ? Pour le savoir il faudra poser la question à nos petits-enfants !



SSI ET TSR : UNE UNION À L'EPREUVE DU TEMPS

Cela fait déjà plusieurs années que SSI s'est associé à la compagnie TSR, gagnant ainsi le droit de réutiliser les règles d'Advanced Dungeon & Dragons dans ses jeux micro. Dungeon Hack bénéficie donc de l'expérience de TSR en matière de jeu de rôle, ce qui constitue un atout de taille.

NOM, PRENOM, PROFESSION ?

A vous de créer de toutes pièces le personnage de vos rêves. Du guerrier puissant à la magicienne enchanteresse, les sept classes de personnages et les six races à votre disposition autorisent les variations les plus subtiles. On peut même imaginer des personnages bi-classés, voire tri-classés, guerrier /magicien/voleur par exemple. Mais gardez à l'esprit que, si de tels aventuriers présentent l'avantage d'être l'homme ou la femme de toutes les situations, c'est avec le plus grand mal qu'ils acquièrent de l'expérience par rapport à une simple classe. Contrairement aux autres jeux de rôles, il est important de choisir judicieusement son aventurier au début du jeu car la classe du personnage influe directement sur la répartition des objets dans les labyrinthes.

Avant d'attaquer ce vampire, il est préférable de jeter le sort «negative plane protection» qui vous évitera de perdre des niveaux à son contact vampirique. On voit bien ici l'utilité des personnages bi-classés.

«MONSIEUR PREFERERA PEUT-ETRE UN DONJON À LA CARTE ?»

Le mode Custom vous laisse une grande liberté pour paramétrer votre donjon sans pour autant rentrer dans les détails. A vous d'indiquer la quantité approximative de monstres, la fréquence des clés, des objets magiques et des trappes, la présence de zones magiques et de niveaux sous-marins, la puissance



UNE PLUME, UNE PORTE ET UNE VIEILLE SORCIERE



Sur cette plaque accrochée au mur, une gravure de casque. D'après les courbures, ce dernier devrait être orné d'une plume rouge, comme celle des chefs de guerre de Volusia.



Une encoche permet de piquer la plume sur la stèle et la porte de droite s'ouvre enfin. Décidément, les architectes de ce labyrinthe ont pris les précautions les plus diaboliques...



Ce n'est pas un endroit pour vous, ma bonne dame, vous pourriez vous faire tuer. Ah, vous êtes déjà morte ? Tant mieux, j'aurais moins de remords quand je vous fracasserai le crâne.

Le mode d'attaque de ce serpent relève du pur vice : entre chaque coup, il se réfugie dans un rocher qu'il porte sur son dos tel une tortue. Pour le frapper efficacement, il faut attendre qu'il sorte et lui porter une attaque.





des monstres et de votre propre magie, tout cela et bien d'autres options encore. Selon vos directives, l'ordinateur se charge ensuite de dessiner les plans, de choisir les monstres et de placer les objets. A chaque donjon ainsi créé est attribué un code de 27 variables que vous pourrez échanger entre amis pour jouer aux mêmes niveaux avec différents personnages.

Dis, dessine-moi un donjon !

Vous vous en doutez sûrement, l'intelligence du programme étant limitée, vous ne trouverez pas dans Dungeon Hack les énigmes et les pièges machiavéliques de Dungeon Master. La disposition finale des niveaux relève plus du hasard que de l'acte réfléchi. Les parties dans Dungeon Hack se résume donc à combattre des monstres, ouvrir des portes, trouver l'escalier qui mène au niveau inférieur sans oublier devenir de plus en plus fort. C'est dans l'évolution du personnage que repose tout l'intérêt de ce soft. Le joueur s'identifie très vite à son personnage et néglige sans peine le scénario quasi-inexistant pour se consacrer totalement à son «alter ego». N'en déplaise aux amateurs de belles histoires, Dungeon Hack favorise les mégalomanes.



Pour faciliter la gestion des clés, les clés ont la forme de la serrure qu'elles ouvrent. Cela évite de perdre du temps à essayer en vain les dix clés qui se trouvent dans l'inventaire.

GENERIQUE

Editeur : *SSI*
Distributeur : *PPS*
Conception : *DreamForge*
Programmation : *Thomas Holmes*
Bande sonore : *Anthony Mollick*
Graphismes : *Jane Yeager, Jon Grayson, Frank Schurter, Robert C. Taylor, Lynn Helfferich*
Producteur SSI : *Nicholas Beliaeff*

VERSIONS

PC — *Seule la version **PC** existe actuellement. Pas d'autres versions prévues dans un futur immédiat.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM et carte Sound Blaster.*

MATERIEL

Machine : *386sx et supérieur*
Mémoire requise : *2 Mo (4 Mo recommandé)*
Mode graphique : *VGA*
Cartes sonores : *Roland, AdLib, Sound Blaster*
Contrôle : *clavier ou souris*
Média : *4 disquettes 3" 1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (8 mn environ)*
Espace requis : *10 Mo environ*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *par manuel*

Les décors sont très variés et ont été l'objet des plus grands soins. Cela permet de donner une «âme» à ce jeu qui, bien souvent, paraît dénué de sens. Une excellente initiative de la part des scénaristes pour faire oublier l'absence de scénario.

VERDICT — OUI — MARC

Bien sûr, on ne trouve pas dans Dungeon Hack les énigmes complexes ou les pièges machiavéliques de Dungeon Master. Mais les donjons restent néanmoins cohérents malgré quelques cul-de-sac et portes inutiles. En mode "Death Real", cela devient particulièrement éprouvant (quand mon guerrier dixième niveau a été tué par une bande de trolls, je vous jure que j'ai hurlé à la mort comme un chacal à la pleine lune). Je vous livre mon avis "à chaud", il comporte donc forcément une bonne dose d'enthousiasme liée à la découverte du jeu. Il se peut que Dungeon Hack devienne trop vite lassant mais je suis sûr que tous ceux qui, comme moi, se sont amusés à frapper pendant des heures dans le vide à Dungeon Master pour gagner des niveaux (NDLR : tu t'amuses d'un rien, dis donc !) prendront leur pied à explorer de fond en comble les labyrinthes de Dungeon Hack.



Cet abruti va apprendre qu'on ne touche pas un guerrier/magicien de haut niveau. Fireball et épée magique : il va avoir droit à la totale !

TOP

- Une ergonomie excellente qui rend le maniement intuitif
- Des bruitages stressants à souhait
- Une grande variété de monstres, de décors et de trésors
- Le mode «Death Real» est dément

FLOP

- Certains labyrinthes comportent trop de couloirs et de portes inutiles
- Absence totale de musique durant le jeu
- Pas d'énigmes à résoudre comme dans Dungeon Master

VERDICT — OUI — DOGUY

En matière de jeux de rôles sur table, rien ne m'énerve plus que les scénarios où il faut cogner du monstre à tout va pour rapporter une babiole magique au mago du coin. Sur micro, c'est différent. Il s'agit d'un tête-à-tête avec l'ordinateur et on s'amuse vraiment à déjouer les pièges, monstres et énigmes qui parsèment les couloirs. On découvre sans cesse de nouveaux décors, de nouveaux objets, de nouvelles créatures. Dans le genre, Dungeon Hack est parfait avec ses donjons "sur mesure" (personnellement, je déteste passer mon temps à chercher de la nourriture). Je vous recommande particulièrement le mode "Death Real" qui donne tout son sel au jeu et rappellera aux anciens le bon vieux temps des Wizardry (NDLR : t'as raison, Papy !). Un regret quand même : seuls les personnages multi-classés donnent l'impression de pouvoir s'en sortir face aux nombreux dangers du jeu.



DUNGEON HACK/SSI/PC

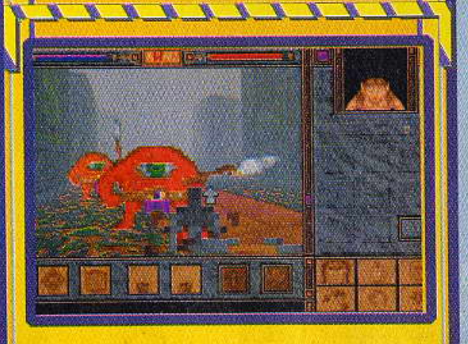
COMPARATIF

LANDS OF LORE



Les conceptions de Lands of Lore et de Dungeon Hack sont diamétralement opposées. Le premier propose une aventure prédéterminée avec un scénario passionnant et plusieurs événements clé à accomplir, tandis que l'intérêt du deuxième repose essentiellement sur l'exploration et les combats, le scénario n'étant qu'une ébauche perdant rapidement consistance au cours du jeu. Certes, les graphismes et la mise en scène de Lands of Lore sont largement supérieurs à ceux de Dungeon Hack mais, d'un autre côté, ce dernier est infiniment plus vaste. Une fois Lands of Lore terminé, on est obligé d'attendre et surtout d'acheter le deuxième épisode alors que, dans le même cas avec Dungeon Hack, il suffit de paramétrer un nouveau donjon. Si Dungeon Hack l'emporte par sa durée de vie, les amateurs lui préféreront toutefois Lands of Lore qui captive le joueur autant par sa réalisation que par son histoire. Les fans de Dungeon Master, les purs frappadingues, porteront plutôt leur choix sur Dungeon Hack, plus à même d'assouvir leur passion.

SHADOW CASTER



Avec ces deux softs, deux grandes écoles de jeux vidéos s'affrontent : la traditionnelle et l'avant-gardiste. Dungeon Hack perpétue la lignée de Dungeon Master. Il pousse jusqu'à sa limite le concept du labyrinthe peuplé de monstres, de trésors et de portes à ouvrir. Les déplacements se font case par case dans les quatre directions cardinales et ce mode, bien que peu réaliste, est devenu un classique. Shadow Caster, au contraire, s'engage sur la voie tracée par Underworld d'Origin. Tout en gardant les mêmes bases, Shadow Caster laisse une totale liberté de mouvement au joueur grâce aux dernières techniques de 3D sur PC. Finis les longs couloirs et les pièces carrées, on peut maintenant courir, voler, sauter, nager, jouer à colin-maillard avec les monstres. Bref, c'est un énorme bond en avant en matière de réalisme. Dungeon Hack semble donc faire office de dinosaure face à Shadow Caster, mais il restera toujours des passionnés (et j'en fait partie) qui préféreront jouer "à l'ancienne".

COMMENT BRISER LA MONOTONIE

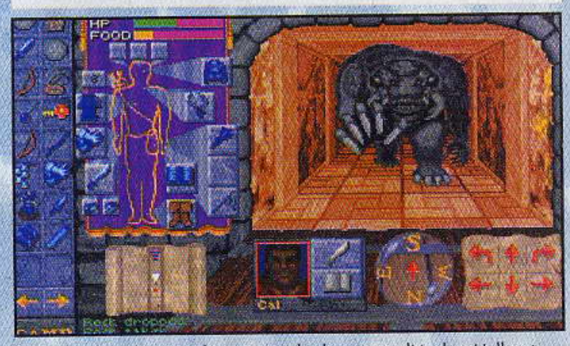
Devant l'absence de véritable scénario (mis à part retrouver un orbe pour une magicienne), les concepteurs de Dungeon Hack se devaient de divertir les joueurs par tous les moyens. Ils ont trouvé la parade en jouant la carte de la diversité. Quatre ou cinq jeux de décors différents et déclinés en plusieurs teintes suffisent à briser la monotonie. La présence d'une multitude de détails parachève le tableau et bannit pour suffisamment longtemps toute impression de déjà vu. Mais c'est sans conteste les objets magiques et les armes qui font la force de Dungeon Hack : il y en près de 250! Ajoutez à cela 50 monstres et vous comprendrez pourquoi la durée de ce soft est virtuellement infinie : ce n'est pas Dungeon Hack qui vous lassera, c'est vous qui vous en lasserez.

UNE OPTION QUI TUE !

Le mode Death Real est une invention géniale qui nous ramène au bon vieux temps des Sorcelleries (Wizardry) sur Apple IIc. Lorsque cette option est activée, l'ordinateur efface automatiquement toutes traces de votre personnage dans la seconde qui suit sa mort. Vous n'avez donc pas le droit à l'erreur, la première mort étant aussi la dernière. Sans être obligatoire, cette option donne un piment incroyable aux parties : grands nerveux et âmes sensibles s'abstenir.

DREAMFORGE OU EVENT HORIZON SOFTWARE ?

Dungeon Hack a été réalisé par une équipe américaine du nom de DreamForge. Ce n'est d'ailleurs pas sa première collaboration avec SSI : on lui doit déjà The Summoning et Veil of Darkness, deux excellents jeux qu'ils ont créés sous le label de Event Horizon Software. Depuis, pour des raisons de copywright Event Horizon Software s'est changé en DreamForge, un nom qui traduit bien le but que s'est fixé cette dynamique équipe américaine : nous faire rêver en «forgeant» des jeux magnifiques.



Ce mastodonte insectoïde qui porte le doux nom d'Amber Hulk est tellement grand qu'il est obligé de se baisser pour se déplacer dans les couloirs. Profitez de sa lenteur pour le harceler constamment.



A moindre d'être un clerc ou un paladin (qui pratiquent l'apposition des mains), cette machine à sous infernale constitue le seul moyen de récupérer rapidement ses points de vies. Mais cela coûte cher.

UN SOFT DESTINÉ AUX AMOUREUX DE DUNGEON MASTER ET ASSIMILÉS. MALGRÉ L'ABSENCE D'ENIGMES ET DE SCENARIO, C'EST UN PLAISIR DE VOIR SON PERSONNAGE GAGNER EN PUISSANCE.

JEU DE ROLES

GRAPHISMES — 80
Si quelques graphismes manquent de finesse, la variation des teintes de couleurs apporte un grande variété aux décors.

ANIMATION — 75
Des chargements rapides mais nombreux viennent régulièrement couper le rythme de l'action (même sur un 486). Dommage...

MUSIQUE — 30
Difficile de noter une musique quand celle-ci ne figure que dans l'intro. Rien pendant le jeu ! C'est bien la peine d'avoir une Roland !

BRUITAGES — 90
Les nombreux bruitages assurent une ambiance très flippante. Vos voisins vont croire que vous organisez un sacrifice rituel.

PRISE EN MAIN — 85
La phase de création de personnage est très ergonomique. Si vous connaissez les règles de Dungeon & Dragons, inutile de lire le manuel.

JOUABILITE — 90
Quasiment toutes les actions s'effectuent sans changer d'écran de jeu. C'est l'intérêt de jouer un seul personnage.

DUREE DE VIE — 96
En théorie, elle est de 100% mais les 4% qui manquent correspondent à l'ennui qui risque de vous gagner lentement.



DIFFICULTE	PRIX	
1 2 3 4 5	D / 1 JOUEUR	PC 386SX+

INTERET 86 %

JESSICO

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références. Contactez-nous

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

ALIEN BREED	239
ALONE IN THE DARK2	369
BLOODSTONE	199
BLUES BROTHERS JUKE BOX	239
CAMPAIGN2	309
COMBAT CLASSICS2	269
DRACULA	299
FIELDS OF GLORY	289
FLIGHT SIM5 VF	339
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
FREDDY PARKHAS	259
FUN RADIO4	279
FURY OF THE FURIES	259
GENESIA	229
GOBBLINS3	329
HIRED GUNS	NC
IN EXTREMIS	269
INCA2	359
INDY CAR	299
INNOCENT	359
JACK THE RIPPER	NC
KINGMAKER	319
LANDS OF LORE	299
LEISURE SUIT LARRY6	369
LEMMINGS XMAS	119
LITIL DIVIL	269
MASTER OF ORION	369
MIGHT AND MAGIC5 VF	289
MORTAL KOMBAT	299
NHL HOCKEY	289
OSCAR	229
PLAYBOY DATE BOOK	NC
POLICE QUEST4	329
PRINCE OF PERSIA2	239
QUEST FOR GLORY4	329
RALLY GT	289
SAM & MAX	329
SHADOW CASTER	299
STREETFIGHTER2	169
STRIKE QUAD	309
STRONGHOLD	269
SUBWAR 2050	269
SYNDICATE DATA DISK	159
TERMINATOR RAMPAGE	289
TFX	319
UMS COMPILATION	369
WINTER OLYMPICS	NC
WIZARDRY7	329
X WING	349
X WING + DATA 1+2	669

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYSTICK QF5	**119**
JOYSTICK JOYS TOPSTAR	259
JOYSTICK JOYS COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	699
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	999
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1890
SOUNDEXPERT PRO DELUXE	1180
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119
ACTION REPLAY PRO	529

CD-ROM

Lecteur Double Vitesse	xxx
360 COMPIL	359
ADIBOU Educ.	312
CHESS MASTER PRO	289
DIGITAL LOVE	NC
DUNE	349
GABRIEL KNIGHT	389
GOBBINS3	389
EYE OF THE BEHOLDER TRIL.	359
INCA 2	369
IRON HELIX	359
JACK THE RIPPER	399
KYRANDIA	359
LABYRINTH OF TIME	369
LAURA BOW2	279
LEISURE SUIT LARRY6	389
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	359
LOST IN TIME	389
MICROCOSM	369
OSCAR	239
REBEL ASSAULT	339
RETURN TO ZORK	339
SECRET WEAPON OF LUFT	329
SPORT BEST	389
STARWAR CHESS	369
SUPER STRIKE COMMANDER	399
THE PATRICIAN	369
WINTER OLYMPICS	NC
WORLD OF XEEN	379

UTILITAIRES PC

ASTRODOMUS(astrologie)	339
CIEL COMPTABILITE	969
CIEL COMPTA LIBERALE	979
CIEL PAIE	989
CIEL IMMOBILISATIONS	959
CIEL GESTION Commerciale	979
CIEL GESTION Associations	959
CIEL Rapproch. Bancaire	949
PC GLOBE 5.0	499
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	489
QEMM 7.0	1079
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

ACCESSOIRES AG - ST

	ST	AG
ALIMENTATION A500/+/600		389
DISK DUR A1200, 80 M + NAP		1589
CART. MKIII 2000		599
CART. MKIII 500		499
CRAYON OPTIQUE A500/+		299
DOUBLEUR DE BUS MKIII		159
EXT. 1.5 Mo A500 + Horloge		899
EXT. 1 Mo A500+		399
EXT. 1Mo A600 + Horloge		499
EXT. 512 Ko A500		249
EXT. 512 Ko A500 + HORLOGE		299
EXT. 512 Ko A500+		399
INTERFACE MIDI AMIGA		199
LECTEUR EXTERNE 3".5		615
LECTEUR INTERNE 3".5	490	490
PACK VIDI 12RT		1990
PACK VIDI 24RT		2990
SOURIS GENIUS	199	199
SWITCH SOURIS/JOYS.	199	199
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS		75
FOOT PEDAL	149	149
KONIX SPEEDKING	89	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99	99
KONIX NAVIGATOR	109	109
MANTA RAY	99	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129	129
QUICKJOY MEGASTAR	219	219
QUICKJOY TOPSTAR	199	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39	39

AMIGA CD 32

ARABIAN NIGHT	119
CAPTIVE2	259
DEEP CORE	219
D-GENERATION	199
JAMES POND2/ROBOCOD	189
JOHN BARN'S FOOT	119
JURASSIC PARK	259
LABYRINTH OF TIME	189
LEMMINGS TRILOGY	NC
LOTUS TURBO TRILOGY	259
MICROCOSM	289
MORPH	189
NIGEL MANSELL	259
PINBALL FANTASY	229
SENSIBLE SOCCER	199
TFX	NC
TROLLS	239
URIDIUM2	189
WHALE'S VOYAGE	239
ZOOL	219

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS		399
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
DELUXE MUSIC 2.0		779
DELUXE PAINT IV		699
DISCOSCOPIE PRO		349
DIRECTORY OPUS 4.0		719
EXCELLENCE 3.0		499
FUN COLOR		739
GFA BASIC 3.0		749
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589

JEUX AG - ST

	ST	AG
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN3		219
ALIEN BREED2		229
APOCALYPSE		229
B17	239	239
BART VS WORLD	219	219
BATMAN RETURNS	NC	NC
BATTLE TOADS		239
BODYBLOWS GALACTIC	NC	229
BODY BLOWS GALACTIC A1200		259
BRUTAL SPORT FOOT	NC	259
CAMPAIGN2		299
CANNON FODDER	249	249
CHAOS ENGINE	189	199
CIVILISATION	219	259
COMBAT CLASSICS2	NC	269
COOL SPOT		289
CYBERPUNK		199
DARKMERE	219	229
DIGGERS 1200		229
DISPOSABLE HEROES	NC	199
DREAMSLAND	219	219
DUNE2		249
ELFMANIA		249
ELITE2	269	269
F117A	NC	269
FOX COLLECTION2	279	279
FURY OF THE FURIES	NC	219
GENESIA	239	239
GLOBDULE	NC	269
GOAL	209	219
GOBBLINS3	269	269
HIRED GUNS		239
ISHAR2	239	239
JACK THE RIPPER		359
KING QUEST6		309
KRUSTY FUN HOUSE		219
LEGACY OF SORASIL		249
LEGEND OF VALOUR	269	269
LEMMINGS XMAS		119
MAGIC BOY	239	239
MORTAL KOMBAT		239
OSCAR		229
PREHISTORIK2		259
SECOND SAMURAI		279
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		299
THE PATRICIAN	229	229
TURRICAN3		239
UMS COMPILATION		369
URIDIUM2		189
WING COMMANDER 1200		289
WINTER OLYPICS		259
WIZ AND LIZ		269
WONDERDOG	NC	199
ZOOL	189	
ZOOL2		239

KIT CD PUISSANCE 16 3419

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC**
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION
COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
CARTE **SOUND BLASTER 16**
+
LOGICIELS UTILITAIRES
+
TEMPRA ACCESS+7TH GUEST+*REBEL ASSAULT*

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
**** = AG, PC & ST*

1ST DIVISION MANAGER (ST,AG)	109
688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
AIR SUPPORT (ST,AG)	159
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
BATTLE HAWKS 1942 (***)	149
CALIFORNIA GAMES 2 (***)	139
CARDIAXX (AG)	129
CENTURION (AG)	129
CHUCK ROCK (AG)	139
CHUCK YEAGER (PC)	169
D.GENERATION (AG)	159
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F17 CHALLENGE (AG)	139
F 19 STEALTH FIGHTER (***)	169
F29 (PC,AG)	169
FLIGHT OF INTRUD (AG, ST, PC)	159
HOOK (***)	139
INDI. JONES LAST CRUSADE (***)	159
INDY 500 (AG, PC)	159
JACK NICKLAUS GOLF (AG, ST)	109
JACK NICKLAUS GOLF (PC)	129
KNIGHTMARE (***)	159
KNIGHT OF THE SKY (***)	189
LAST NINJA 3 (AG, ST)	139
LEANDER (AG, ST)	159
LEGEND (AG, ST)	159
LEGEND (PC)	189
LOOM (***)	159
LOTUS 2 TURBO CHAL (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON (***)	149
MANIACS MANSIONS (***)	129
MEAN MACHINE (ST,AG)	99
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MIG 29(***)	149
MONKEY ISLAND (PC,AG)	169
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH(***)	149
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
QWAK (AG)	139
RBI BASEBALL (AG)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
R V F HONDA(AG, ST)	99
SHADOWLANDS (***)	139
SIMANT (PC,AG)	159
STRIKE FLEET(***)	129
TEAM SUZUKI(ST, PC)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
UTOPIA (PC)	139
WING COMMANDER (PC)	169
WWF(***)	99

Attention risque de delais sur tous les budgets

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1550
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/......../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFHD	69 F	130 F	300 F
Les disquettes HD sont préformattées DOS			
3" 1/2 DFDD	65 F	120 F	275 F



PC *529 Frs*
Virus Checker, Fontion Ralenti,Super Copie, TrainerHyperPuissant,Capture d'Ecran, Disk Monitor



Commandez par :

☎ **93.97.22.00** · MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : **93.97.07.00**
votre ordinateur :
votre téléphone :

TI 122

GABRIEL
SINS OF THE

La boutique de livres rares constitue le Q.G. de Gabriel. Il y reçoit ses messages, donne des coups de téléphone, y vend même quelques livres et, bien sûr, taquine Grace, son assistante.

Assister à ce rite vaudou n'apportera rien de bon à Gabriel : piégé par la prêtresse, il va subir le courroux des Loas, les esprits vénérés dans les rituels magiques.



Si la zone de jeu est limitée à quelques tableaux durant une bonne partie du jeu, Gabriel Knight regorge de séquences cinématiques qui viennent agrémenter l'aventure.



Au bord du lac Pontchardain, la police à découvert un corps mutilé. Le modus operandi étant identique aux derniers meurtres, cet assassinat serait donc lié aux crimes vaudous.

Ecoute bien, missié', car Mamadou il le redira pas deux fois : toi y en a acheter Gabriel Knight présentement sinon ta femme elle te quitte et tes enfants y chopent la vérole ! Seul cet excellent soft gri-gri concocté par le grand sorcier Sierra te protégera contre le mauvais sort et en plus il est génial. Alors cours vite chez ton marchand, petit blanc ! Testé par Marc Menier

Le vaudou, vous connaissez ? Non, non, je ne vous parle pas des charlatans dans la rue qui vous distribuent des cartes pleines de promesses du genre " Ta femme t'a quitté, avec le professeur M'lolo elle revient dans trois jours comme une chienne à la maison", je ne vous parle pas non plus des marabouts au Sénégal qui sacrifient des poulets sur les terrains de foot avant le match. Je vous parle du vrai «voodoo», du culte sombre évoqué dans des films tels qu'Angel Heart (avec Mickey Rourke et Robert De Niro) ou l'Emprise des Ténèbres. Pour vous mettre dans l'ambiance, dévorez (des yeux) la bande dessinée fournie avec le jeu. Outre un style graphique très travaillé, elle éclairera votre lanterne sur le

VERDICT — OUI — MARC

Alors là, Sierra m'en bouche un coin ! Avec la ribambelle de King's Quest et autres contes à dormir debout, je les croyais spécialisés dans les histoires gnan-gnan. Gabriel Knight m'oblige à réviser totalement mon jugement. Ce jeu d'aventure tranche nettement par rapport aux autres productions Sierra et, croyez-moi, ça vaut le détour. Le thème, tout d'abord, était tout à fait indiqué pour servir une intrigue complexe et une ambiance glauque à souhait. Les scénaristes se sont documentés à fond sur le vaudou et cela donne une histoire passionnante et surtout bien flippante. Les graphismes sont très cools (même s'ils ne sont pas plein écran), les musiques carrément démentes et, pour finir, le système de jeu est bien étudié. Sierra nous offre là un jeu splendide et je suis sûr qu'il trouvera vite son cercle d'adorateurs (vaudou, bien sûr !).
Marc Menier



2 MINUTES DE JEU

COMMENT FAIRE CRAQUER UN BRAVE POLICIER



Pour disposer du motard du Jackson Square, approchez-vous du mime et laissez-le vous suivre. En mime consciencieux, il imitera chacun de vos gestes.



Attirez-le jusqu'au policier. Surtout, marchez bien sur l'allée pour qu'il ne rencontre aucun passant. Tant qu'il ne trouve pas de "jouets" plus intéressant, il se bornera à vous suivre.



En présence du policier, le mime singe chacun de ses mouvements ce qui, bien sûr, n'est pas du goût du représentant de l'ordre qui se met à cavaler après l'artiste muet.

KNIGHT FATHERS



Il est rare qu'un jeu commence de la sorte. Rassurez-vous, c'est un cauchemar et vous ne jouez pas un zombie. Maintenant, tout le problème sera de savoir si cette vision d'horreur est prémonitoire ou non.

vaudou et comporte des éléments essentiels à la compréhension du scénario de Gabriel Knight.

Black magic, man !

Vous l'aurez compris, Gabriel Knight n'est pas un jeu à mettre entre toutes les mains. Cette histoire macabre sur fond de magie noire marque un tournant dans les jeux Sierra. Ne vous attendez pas à un conte de fée, Gabriel Knight est une histoire maléfique et affreusement réaliste : les cadavres jonchent les rues et, pire, les policiers mangent des beignets. Gabriel Knight est un jeune écrivain américain habitant la Nouvelle Orléans. La mèche rebelle, c'est un coureur de jupons invétéré. D'après sa grand-mère, c'est un trait de famille. Mais de famille, il n'en a plus beaucoup. Ses parents sont morts dans un étrange accident de la circulation, ne lui laissant qu'un maigre pécule qui lui a permis d'ouvrir une librairie de livres anciens. Son assistante d'origine japonaise, Grace, est une charmante jeune fille qui s'escrime avec les livres de comptes de Gabriel tout en repoussant ses avances. Les affaires vont mal pour Gabe qui espère bien renflouer ses finances avec son prochain livre, un ouvrage sur les rites vaudous. Son bouquin l'amènera à enquêter sur une série de meurtres apparemment d'origine vaudou qui secouent la Nouvelle-Orléans. Aidé par le détective Mosely, un ami d'enfance, Gabriel entend bien élucider le mystère qui entoure ces meurtres sadiques, et par la même occasion lever le voile qui obscurcit le passé de la famille Knight.

Vous avez dit bizarre ?

De fil en aiguille, Gabriel va découvrir la face cachée de la Nouvelle Orléans, un monde *underground* où les portes se ferment à son approche. Pour progresser dans son enquête, il devra faire preuve d'un esprit de déduction digne de Columbo. L'aventure est d'ailleurs agencée à la manière d'une enquête, le héros devant progresser en interrogeant tous les protagonistes de l'histoire, jusqu'à sa propre grand-mère. Les discussions se déroulent via un écran affichant en gros plan les visages des deux interlocuteurs avec une série de thèmes qui sont autant de questions. Tout l'art du jeu consiste à poser les bonnes questions à la bonne personne afin de découvrir de nouveaux thèmes et ainsi poser des questions de plus en plus précises, voire dérangeantes. Bien sûr, en bon détective, Gabriel devra aussi trouver sur le terrain les indices nécessaires à son investigation. L'interface d'utilisation se révèle à cet usage très efficace : comme dans King's Quest VI, tout se joue à la souris avec une panoplie d'icônes-curseurs qui permettent les actions classiques (parler, actionner, pousser, ouvrir, questionner, prendre, regarder).

Un jeu classique mais solide

Gabriel Knight fait penser par bien des aspects à un film, ne serait-ce que par le format CinémaScope de l'image. >>>

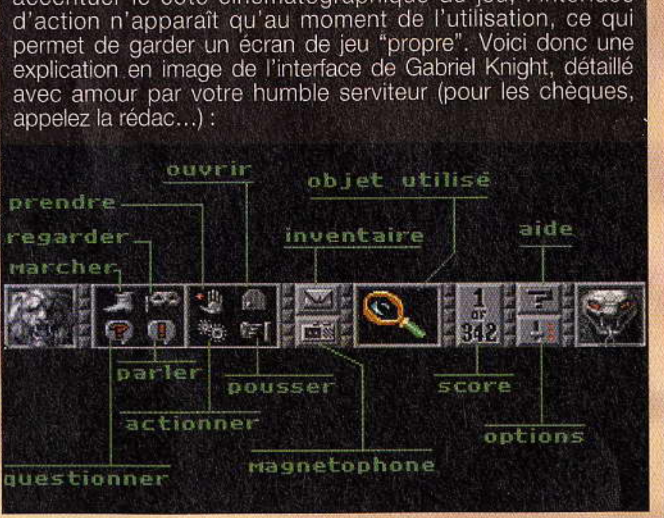




Il n'en fallait pas plus pour que Gabriel puisse enfin utiliser la radio du policier et ainsi découvrir l'endroit du nouveau crime qui vient d'être commis.

LA SOURIS DANS SES ŒUVRES

Dans Gabriel Knight, tout se joue à la souris. De plus, pour accentuer le côté cinématographique du jeu, l'interface d'action n'apparaît qu'au moment de l'utilisation, ce qui permet de garder un écran de jeu "propre". Voici donc une explication en image de l'interface de Gabriel Knight, détaillé avec amour par votre humble serviteur (pour les chèques, appelez la rédac...) :



GENERIQUE

Editeur : *Sierra*
Distributeur : *Coktel Vision*
Conception : *Jane Jensen*
Directeur programmation : *Tom DeSalvo*
Directeur artistique : *John Shroades*
Directeur animation : *Michael Hutchinson*

VERSIONS



Gabriel Knight est disponible sur **PC.** *Une version* **CD-ROM** *est prévue pour le mois prochain (avec les voix d'acteurs américains connus).*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM et*

MATERIEL

Machine : *PC 386 et supérieur*
Mémoire requise : *4 Mo de RAM*
Version MS-DOS : *5.00 ou supérieure*
Mode graphique : *VGA*
Cartes Sonores : *AdLib, Soundblaster, Roland, MIDI*
Contrôle : *souris*
Média : *11 disquettes 3" 1/2 HD*
Espace requis : *18 Mo*
Jeu *en anglais (sortira en français)*
Manuel *en français*



COMPARATIF

DAY OF THE TENTACLE



Avec Day of the Tentacle, Lucasarts marque d'une pierre blanche (et d'un Tilt d'Or !) l'histoire des jeux d'aventure. Des graphismes hilarants, une bande sonore qui dépote, un humour béton, une interface pratique : c'est simple, DOTT est quasiment parfait (je dis quasiment car nous l'avons tous trouvé trop court mais c'est toujours comme ça quand c'est trop bon !). Bien avisé de ne pas tenter le challenge avec DOTT, Gabriel Knight change totalement de registre et nous plonge dans un univers morbide et sinistre, sans oublier une dose d'humour sous-jacent et incisif. Difficile donc de départager ces deux softs qui ne présentent presque aucun défaut dans leurs cuirasses, d'autant plus que les thèmes abordés sont vraiment aux antipodes l'un de l'autre. Personnellement, je préfère Gabriel Knight, mais je connais deux ou trois tentacules à la rédac' prêts à m'égorger pour ce blasphème. Alors, pour ne froisser personne, je dirais que Gabriel Knight est au macabre ce que DOTT est au loufoque : un monument !

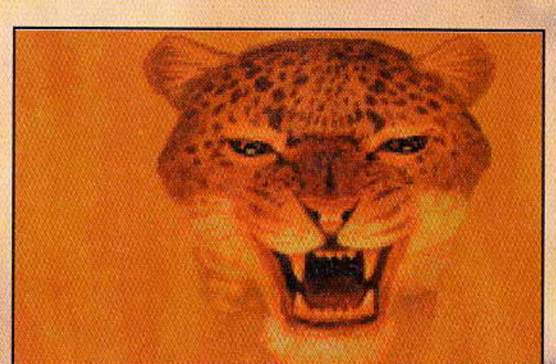
GABRIEL KNIGHT

Mosely n'est pas un flic exemplaire. Menant son enquête sans grande conviction, il vient en aide à Gabriel pour recevoir les honneurs du prochain "best-seller" de Gabriel. L'espoir fait vivre !









>>> L'histoire est savamment distillée et les relations ainsi que la psychologie de chaque personnage sont brillamment dépeints. On s'attache énormément à Gabriel qui cache sous son nom angélique un tempérament fougueux, voire obsédé, et un humour décapant qui vire souvent au scabreux. Grace, elle aussi, est particulièrement réussie : on a rarement vu des personnages aussi réalistes et attachants dans un jeu. Cette sensation devrait être accentuée dans la version CD qui comporte de nombreuses voix digitalisée avec, en particulier, une guest-star de taille : Mark Hamill alias Luke Skywalker alias «young jedi» (oui, oui, la doublure américaine de notre Marc Lacombe à nous...) dans le rôle du détective Mosely.



BUGS OU MALEDICTION ?

De deux choses l'une : soit la rédaction de Tilt est envoûtée par un marabout (ce qui expliquerait l'arrêt de la publication), soit il y a des bugs mortels dans Gabriel Knight. Nous sommes trois à avoir testé la version finale "en boîte" de Gabriel Knight, c'est-à-dire la version vendue dans le commerce aux USA, et nous avons tous été victimes de bugs (mais pas forcément les mêmes). Si une mauvaise configuration mémoire peut être à l'origine de ces problèmes, il est possible qu'il reste certains bugs non corrigés dans le jeu final. Dans ce cas, contactez Coktel Vision qui distribue les produits Sierra en France..



- Des musiques absolument superbes
- Beaucoup d'humour
- Une histoire passionnante
- Des graphismes soignés



- L'animation est parfois trop lente
- Certains passages sont trop difficiles





SI VOUS AIMEZ LES HISTOIRES MACABRES, VOUS ALLEZ ETRE ENVOUTE PAR GABRIEL KNIGHT. LES MUSIQUES SONT GENIALES ET LE SCENARIO EST EN BETON. ENFIN UN JEU "ADULTE" DE SIERRA !

AVENTURE

GRAPHISMES — 85
Le style tourmenté des graphismes convient tout à fait au scénario. La fenêtre de jeu aurait pu être un peu plus grande.

ANIMATION — 77
Des lenteurs, même sur un PC puissant. Le personnage ne se déplace pas rapidement, même au maximum de sa vitesse.

MUSIQUE — 94
Je suis dingue des musiques de ce jeu, géniales, variées et adaptées aux différentes atmosphères : une ambiance fantastique.

BRUITAGES — 79
Bien que l'on puisse régler leur volume, les bruitages restent discrets face aux musiques et ponctuent seulement les actions du jeu.

PRISE EN MAIN — 90
La bande dessinée fournie avec le jeu est excellente, on en vient presque à regretter qu'elle n'existe pas en album mensuel.

JOUABILITE — 85
Tout se fait entièrement à la souris. L'interface de jeu est pratique et simple d'utilisation. N'hésitez pas à discutez avec les gens...

DUREE DE VIE — 86
Les énigmes dans Gabriel Knight sont vraiment corsées. Le thème du jeu est plus adulte, les énigmes sont dosées en conséquence.

DIFFICULTE	PRIX	
1 2 3 4 5	D / 1 JOUEUR	PC 386+

INTERET 92 %



ET



VOUS PROPOSENT UN SUPERBE CONCOURS

ALONE IN THE DARK 2

QUESTIONS

Combien de fois est représentée l'illustration de l'homme avec la lampe à pétrole sur la jacquette du jeu ?

Combien y-a-t-il de photos d'écran sur la jacquette du jeu ?

Combien y-a-t-il de personnages dans le jeu ?

Les réponses sont à renvoyer uniquement sur carte postale. N'oubliez pas d'indiquer les réponses du précédent numéro ainsi que vos nom, prénom et adresse clairement inscrits.







De nombreux lots à gagner...

1er prix : une télévision couleur + un pin's

du 2ème au 10ème prix : une jacquette JACK IN THE DARK + un pin's

du 11ème au 100ème prix : un jeu de carte ALONE IN THE DARK 2 + un pin's



Le règlement est disponible auprès de la promotion TILT

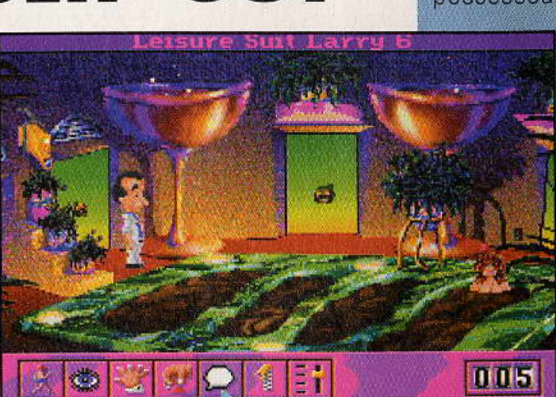
LEISURE SUIT LARRY 6

SHAPE UP OR SLIP OUT

TIPS POUR L'INSTALLATION

A moins de vouloir à tout prix profiter du multitâche, la configuration Windows n'apporte rien, bien au contraire. Elle nécessite une configuration plus musclée, se montre plus lente et n'apporte aucune amélioration graphique.
Dans un tout autre registre, si vous êtes l'heureux possesseur d'une Sound Blaster 16, le programme d'installation configurera par défaut en mode Roland pour les musiques. Malheureusement, l'émulation Roland de la Sound Blaster 16 est incomplète (c'est d'ailleurs le cas de la majorité des autres cartes sonores compatibles MT-32), la reprogrammation des registres n'étant pas prise en compte. Larry 6 usant de cette technique, il faut alors choisir l'option Sound Blaster Pro pour bénéficier de la musique.

Profitez du prêt de la clé du tremplin de plongeon pour en faire une empreinte. Sur quoi ? Mais sur le savon bien évidemment !




La caméra située à votre droite (à gauche de l'écran donc) surveille le vestiaire des hommes. Ah, si vous pouviez la faire pivoter pour contempler le vestiaire des femmes !

Larry Laffer, le dragueur impénitent au physique bien peu avantageux, va vivre de nouvelles aventures. A la clé : piscine, plage, séances de remise en forme et bien sûr tout plein de "petites pépées". Le scénario est riche de surprises et la nouvelle interface bien agréable. Un bon cru, qui plaira aux amateurs de la série et aux autres.
Testé par Jacques Harbonn

Larry revient sur nos écrans pour une nouvelle aventure dans laquelle, contrairement aux épisodes précédents, il est seul. Patty, sa pulpeuse fiancée, l'aurait-elle quitté? Nul ne le sait (sauf peut-être Al Lowe le scénariste). Mais il ne va pourtant pas manquer de présence féminine à ses cotés. Voici l'histoire résumée en quelques mots. Alors qu'il assistait sur la plage à une séance de body bulding, Larry est attiré bien involontairement à l'enregistrement d'une nouvelle émission télévisée. Et comme il semble qu'un bonheur n'arrive jamais seul (oui, je sais, le proverbe s'applique en général au malheur, mais moi, je suis un optimiste !), il gagne dans la foulée un séjour de deux semaines, tous frais payés, dans la somptueuse résidence de remise en forme de La Costa Lotta. Quel veinard, ce Larry !



Drôle de résidence de santé où l'activité frénétique des cuisiniers n'est rien d'autre qu'un film qui passe en boucle. Mais qu'est-ce que cela cache ?

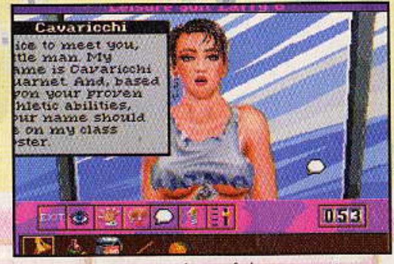
LARRY AIME CES BELLES A LA PELLE QU'IL



Gammie est l'hôtesse qui vous accueille. Elle est accorte et aimable mais surveille tout de même vos faits et gestes.



Cette pulpeuse créature sort tout juste d'un bain de boue dont elle croit aux vertus curatives : elle refusera de se laisser nettoyer.



Pour parvenir à voir la prof de gymnastique en privé, il faut réussir à interrompre son cours. Son badge vous sera utile.

DES FILLES A LA PLASTIQUE IRREPROCHABLE

Les filles y sont toutes plus belles les unes que les autres et pas farouches pour un sou. Mais voilà, si Larry veut les "dévorer" autrement que du regard, il devra les satisfaire en réalisant leurs souhaits. Et ceux-ci sont vraiment très divers. Certaines se contenteraient fort bien d'une bonne bière bien fraîche, de fleurs ou d'une nouvelle tenue. D'autres ont des désirs plus complexes en apparence : réparer la machine de lipo-succion (une horreur qui remplit une salle entière à elle toute seule) ou réussir à mettre la main sur des menottes. La plus belle et la plus inaccessible (dans tous les sens du terme : le monte-charge n'est pas spacieux !) de toutes ces créatures est encore plus difficile à contenter car il vous faudra trouver par vous-même ce qui a quelques chances de lui faire plaisir.

UNE INTERFACE AMELIOREE

L'interface a été totalement remodelée par rapport au précédent épisode. La barre des actions est désormais visible en permanence au bas de l'écran. Quelques icônes explicites permettent de se déplacer, de voir, d'agir, de prendre ou de parler. En dépit de cette simplicité, les possibilités d'actions restent étendues, puisqu'il est possible de faire agir un objet en votre possession sur un autre objet ou sur un élément du décor. La zone tout en bas de l'écran est dévolue à l'inventaire. Les objets y sont représentés par des icônes, une flèche permettant de scroller au besoin dans vos trouvailles. Quelques petites astuces améliorent encore l'ergonomie. Ainsi, le bouton droit fait cycler l'option en cours, pour éviter de retourner au menu. De même, icônes et objets disposent d'un point de repérage qui permet d'agir avec une grande précision. A noter d'ailleurs que de notables progrès ont été faits dans ce domaine : plus besoin de



Les murs de la résidence sont "rehaussés" de peintures plus ou moins réussies.



L'impressionnante machine de lipo-succion souffre de deux problèmes. Si le premier est assez facile à corriger, le second est autrement plus difficile à régler.



La belle Thunderbird, dans la salle de sports, ne mâche pas ses mots, surtout quand on l'interrompt pour rien.



Cette belle jeune femme tient tout particulièrement à son apparence. Quelle sera donc la prochaine tenue qu'elle pourra vêtir ?

VERDICT — OUI

JACQUES

Contrairement à beaucoup de joueurs d'aventure, je n'ai jamais été un passionné des Larry ou même des Sierra en général. Si je leur reconnaissais une qualité certaine de scénario, je leur reprochais une programmation à la traîne, bien loin de tirer le meilleur parti possible des PC, et une ergonomie parfois contestable. Eh bien, ces reproches ne peuvent s'appliquer à ce dernier épisode des Larry. L'ergonomie a été retravaillée et le résultat est plus qu'honorable. Votre personnage réagit intelligemment... et vite (en vitesse maximale, on le voit courir comme un zèbre à travers les écrans). Les dessins des créatures de rêve sont tous plus réussis les uns que les autres, propres à faire fantasmer les plus insensibles. Mais surtout l'aventure est prenante, en dépit des solutions adoptées parfois un peu tirées par les cheveux.

APPELLE ET QU'IL PAYE



Quel est donc le plus cher désir de cette belle ? Mais une paire de menottes tout simplement !



Avant de voir cette superbe nymphe, il faut déjà trouver le moyen de parvenir jusqu'à elle, ce qui n'est pas évident.

VERDICT — OUI

DOGUY

Il y a deux ans, j'écrivais pour Larry 5 : "Un excellent jeu d'aventure, bien construit et bourré d'humour. Sans oublier l'aspect sexy qui n'enlève rien à la qualité du soft, bien au contraire". Cela s'applique tout aussi bien à ce sixième volet. Les défauts de conception antérieurs ont été gommés. Les quêtes multiples imbriquées évitent de se retrouver vraiment bloqué à un endroit précis, car on parvient toujours à découvrir un petit indice utile à une recherche ou à une autre. L'humour est réel, mais il faut bien maîtriser l'anglais pour comprendre certains dialogues (en attendant la francisation du jeu par Coktel). Je ferai tout de même un petit reproche à la bande-son. Si les musiques sont variées, les bruitages sont bien pauvres. Larry 6 n'en reste pas moins un excellent jeu d'aventure, que l'on peut conseiller à tous les adeptes du genre.



COMPARATIF

LEISURE SUIT LARRY 5



Il faut se tourner vers le cinquième volet (qui n'est en fait que le quatrième) de la série pour retrouver l même mélange d'aventure, d'érotisme et d'humour. Larry 6 bénéficie d'un certain nombre d'améliorations par rapport au 5. Le plus important est sans conteste l'ergonomie. La barre de menu supérieure du 5, si elle autorisait des images plein écran, ralentissait les manipulations. De plus, le 6 ne souffre pas de la lenteur due aux accès disque dur ou au décompactage "à la volée". Les quêtes simultanées multiples sont un autre atout de Larry 6 mais, sur ce point, le scénario de Larry 5 se défendait déjà honorablement. Coté graphismes, les deux programmes se retrouvent à égalité avec des écrans superbes et d'autres plus quelconques. Ce point est d'ailleurs au détriment de Larry 6, qui n'a pas su tirer vraiment parti du SVGA sous Windows. En conclusion, si vous avez aimé Larry 5, vous pouvez craquer sans angoisse sur le 6, il ne vous décevra pas.



Votre petit appartement est bien propret. Jetez donc un coup d'œil aux cartes sur la table et aussi dans la salle de bain.

A force de chanter, cette jolie personne a la gorge sèche. Une bonne petite bière bien fraîche lui ferait le plus grand bien.

Larry 6 ne compte pas que de belles jeunes femmes. Ce "gay" vous drague sans relache et profitera parfois de vos erreurs.

découvrir le "pixel actif" pour réaliser certaines actions ou se déplacer dans d'autres lieux. Un menu complémentaire gère en particulier le paramétrage du jeu (niveau de détails, volume sonore, vitesse de déplacement de Larry et rapidité d'affichage des textes) et les sauvegardes (20 par répertoire). Outre les sauvegardes "à la demande", le programme s'enrichit de deux modes complémentaires : sauvegarde auto et sauvegarde après chaque phase importante.

UN SCENARIO DIFFICILE MAIS PRENANT

L'aventure se déroule intégralement dans la résidence et dans les quelques lieux en plein air qui l'entourent : jardins et plage. Si d'aventure vous tentez de vous "échapper", le gardien vigilant aura tôt fait de vous bloquer le passage. Comme tous les épisodes de la série, le jeu est difficile sans être trop dur pour autant. On parvient toujours à progresser dans une quête ou dans l'autre, ce qui évite de rester bloqué. Cette liberté de mouvements est un atout important car les énigmes sont tout de même assez corsées. En voici un exemple : pour aller se baigner dans la piscine, Larry doit trouver un maillot. Mais ses affaires restent introuvables et personne ne peut le dépanner. La solution : mettre la main sur l'étui à lunette ; l'ouvrir pour en sortir les lunettes et le petit chiffon de nettoyage ; récupérer du fil dentaire ; et, enfin, confectionner un mini slip de bain (plutôt un cache sexe d'ailleurs) avec le chiffon et le fil dentaire ! Comme vous le voyez, la solution n'était pas évidente au premier abord. Heureusement, certaines réflexions du programme peuvent vous mettre parfois sur la voie. De même, la progression visible de votre score permet de reconnaître les actions importantes et évite de se laisser décourager. Certaines actions se soldent par la fin du jeu (mort... ou d'autres issues que je vous laisse le plaisir de découvrir !).

Mais le programme vous replace alors très intelligemment juste avant l'action fatale sans que vous ayez besoin de recourir à une sauvegarde. L'érotisme est omniprésent mais reste toujours de bon goût, sans jamais tomber dans la vulgarité. L'humour est une autre composante capitale du scénario. Les réflexions que Larry se fait à lui-même sont souvent amusantes et parfois hilarantes. Le meilleur épisode de la série des Larry !

GENERIQUE

Editeur : *Sierra*
Distributeur : *Coktel*
Conception : *Al Lowe*
Graphismes : *Bill Skirwin ; Ruben Huante*
Programme : *Carlos Escobar ; Victor Sadauskas ; Chris Carr*
Animation : *Karim Young ; Russel Truelove*
Bande son : *Dan Kehler*

VERSIONS

PC — *Larry 6 n'est disponible pour le moment qu'en version anglaise disquette sur* **PC.** *Une version française (manuel et jeu) devrait rapidement voir le jour.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33, *16 Mo de RAM, avec carte SVGA de 1 Mo et carte Sound Blaster 16 ASP*

MATERIEL

Machine : *PC 286 à 16 MHz minimum (386 SX recommandé et indispensable pour l'installation sous Windows)*
Mémoire requise : *590 Ko (2 Mo sous Windows); utilise toute mémoire supplémentaire pour améliorer les performances.*
Mode graphique : *VGA*
Cartes sonores : *Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland, General MIDI, Gravis UltraSound, Microsoft Windows Sound System, Disney Sound Source*
Contrôle : *souris (recommandée), joystick, clavier*
Média : *6 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Espace requis : *10 Mo*
Jeu *en anglais (VF sous peu)*
Manuel *en français*
Protection *aucune*

TOP

- **Une aventure difficile et passionnante**
- **Un érotisme de bon goût et un humour décapant**
- **Deux versions (DOS et Windows) pour le même prix.**

FLOP

- **Des bruitages à la traîne**
- **Quelques solutions tirées par les cheveux**
- **Un faux mode SVGA sous Windows**

Leisure Suit LARRY SHAPE UP

UN EXCELLENT JEU D'AVENTURE, DIFFICILE MAIS PRENANT. L'HUMOUR EST OMNIPRESENT ET L'EROTISME AFFLEURE A TOUS LES INSTANTS SANS JAMAIS ETRE CHOQUANT.

AVENTURE EROTIQUE

GRAPHISMES — 86
Certains écrans (les gros plans des filles en particulier) sont très réussis. Mais d'autres sont nettement plus quelconques.

ANIMATION — 75
Les déplacements de Larry sont bien gérés et rapides. Mais le scrolling n'est pas une réussite (haché et pas particulièrement rapide).

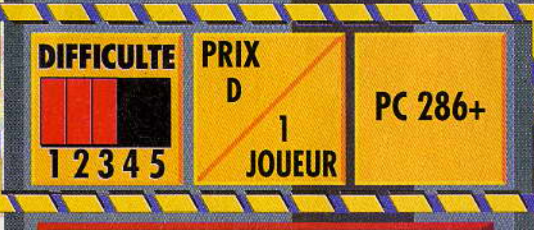
MUSIQUE — 85
Les musiques sont variées et adaptées au moment. Vous pourrez les écouter à volonté en trouvant un électrophone dans le jeu.

BRUITAGES — 50
Larry 6 est très en deçà d'autres logiciels d'aventure sur disquette. Les bruitages sont peu réalistes et les digitalisations vocales rares.

PRISE EN MAIN — 80
L'installation est assez rapide, bien faite et l'on rentre vite dans le jeu. Le packaging est cependant moins réussi que celui de Larry 5.

JOUABILITE — 86
Les icônes sont assez explicites et la gestion intelligente de la souris (bouton droit ou troisième bouton) simplifie les manipulations.

DUREE DE VIE — 85
C'est long et difficile. Mais on ne se trouve jamais vraiment bloqué et la progression du pourcentage évite de se décourager.



INTERET 86 %

TOUT SAVOIR ET GAGNEZ UNE JAGUAR SUR LE 36.68.70.15

RETOUR 2048 le spécialiste ATARI présente



LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX 64-BIT DISPONIBLE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE JAGUAR + CYBERMORPH = 1 790 F.


CYBERMORPH


CRESCENT GALAXY


CHECKERED FLAG


TINY TOON...

SPÉCIALISTE JAGUAR & LYNX.
GAMES 2048
28, AV. DE LA RÉPUBLIQUE
75011 PARIS
Métro : RÉPUBLIQUE

JAGUAR ☆ CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLELE 64 BITS RISC ☆ HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION 106,4 Mo PAR SECONDE ☆ PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLE À UN BLITTER ☆ PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS ☆ TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS/SEC. ☆ EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS/SEC. ☆ SON 16 BITS STEREO ☆ TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK ☆ EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE... ☆ VERSION FRANCAISE PERITEL ☆ GARANTIE ATARI ☆ CD-ROM EN 1994 ☆ PRISE RESEAU ☆ LIVREE AVEC UNE MANETTE

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS A PRIX SYMPA

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR2048

❑ Je joins un chèque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C.B : N°.......................... (date d'expiration C.B : ....)
Nom..........................Prénom..........................Adresse..........................
CP..........................VILLE..........................Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

Pour commander par minitel 3615 RETOUR2048

Nous sommes aussi spécialiste FALCON, et centre technique agréé ATARI. Réparations express, contactez-nous au 43.38.00.33

ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15



SAM & MAX HIT THE ROAD

LucasArts frappe encore très fort ! Après l'excellent Day of the Tentacle, il nous offre son dernier bijou : Sam & Max. Ce jeu basé sur la BD du dément Steve Purcell est absolument magnifique. Un test à dévorer !
Testé par Noëlle Béronie

Pour ce début d'année, que pouvait-on rêver de mieux que la sortie de Sam & Max Hit the Road ? Rien ! Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un chien policier accompagné d'un lapin caractériel. Ressemblant fortement à un dessin animé (et pour cause, les héros sont directement issus d'une BD), ce jeu vous place dans un univers délirant. Dans le parc d'attraction voisin, on vient de signaler la disparition de Bruno le Big Foot. Pour retrouver cette vedette du parc, le commissaire de police fait appel aux deux plus fins limiers de la région : Sam et Max. Vous rendant sur le terrain, vous constatez que le bloc de glace dans lequel Bruno était enfermé est à moitié décongelé.

DES PERSONNAGES CARREMENT LOUFOQUES

Les personnages que vous incarnez sont complètement irrationnels car ce sont des toons. Le premier, Sam, est un chien flic qui ressemble à une doublure d'Humphrey Bogart dans un film des années 50. C'est lui que vous dirigez et qui mène l'enquête. Max est son compère. Ce lapin farfelu est un mélange de Bart Simpson et de Bugs Bunny. Il passe son temps à tout tripoter et fait des remarques complètement débiles. Son utilité : aucune ! Enfin si, car pour certaines actions immorales vous pouvez faire appel à lui. L'action se déroule aux Etats-Unis et dans les lieux les plus importants du pays. Vous passerez par exemple par le célèbre monument de la plus grande pelote de laine du monde ou bien encore par le musée des grosses légumes ! Le jeu est bourré de références cinématographiques, littéraires et autres. Si, dans la version anglaise, elles sont pour la plupart incompréhensibles, la version française a réussi à concilier l'humour et les références avec notre belle langue.

DES GRAPHISMES FABULEUX

Réalisé par l'auteur de la BD, le jeu Sam & Max rend parfaitement l'ambiance du monde imaginé par Steve Purcell. Pour y parvenir, les graphistes ont réalisé des dessins de grandes qualités. Le mode MCGA du PC >>>



Au cas où vous seriez bloqué, vous avez la possibilité de discuter avec votre compère. Il répondra à certaines de vos questions. Notez que la traduction fait preuve d'originalité et utilise nos références actuelles.

COMPARATIF

DAY OF THE TENTACLE



S'il faut comparer Sam & Max, c'est évidemment avec Day of the Tentacle. Ces deux produits de chez LucasArts sortent vraiment de l'ordinaire et sont similaires en de nombreux points : graphismes délirants, bande son de qualité, thème farfelu, énigmes tordues et faible durée de vie. La grande distinction entre les deux softs est le système de gestion. Sam & Max propose une version proche des jeux de Sierra où des icônes remplacent le pointeur de souris. Un clic vous permet d'interchanger le pointeur. Principal avantage : le jeu est en plein écran !




A l'époque où les dinosaures font un tabac, il était évident que l'on en trouverait quelques-uns dans Sam & Max.

VERDICT — OUI — NOELLE

Je n'arrive pas à y croire : après l'immense succès de Day of the Tentacle, LucasArts nous offre son tout dernier petit bijou, Sam & Max Hit the Road. Ce soft n'est pas bien... il est grandissime ! Je n'ose pas vous le dire, mais je crois bien que je ne me suis jamais autant amusée avec un lapin et un chien détectives. Leur dialogue est unique en son genre : toonesque à faire rougir Bugs Bunny ! J'ai particulièrement apprécié la façon dont Sam (le chien) utilise Max (le lapin) pour effectuer diverses actions pas toujours agréables. Le plus dingue, c'est que Max semble adorer ça ! Il est complètement fêlé ce lapin ; à moins que ce soit les programmeurs ? A vous de choisir. En tout cas, moi, j'ai été complètement et irrémédiablement envoûtée par ce jeu. Sam & Max est le meilleur jeu de tout l'univers réuni !
Noëlle "Bunny" Béronie



Votre plus grand ennemi dans le jeu est une star internationale de la chanson country. Dans sa chambre, vous découvrirez la perruque de la vedette. Notez que, pour accéder au lit, il y a un escalator.



Dans le quartier de Sam & Max, vous trouverez un petit chaton qui vous sera très utile. Il détient vos ordres de mission pour débuter cette grande aventure.

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Un des points les plus notables de Sam & Max est l'énorme effort qui a été fait pour la traduction. Depuis toutes ces années où les jeux faisaient semblant d'être en français ("Zizi vouloir aller dedans automobile avec il") ! Cette fois il est clair que les jeux vidéo sont créés comme de vrais films : plans de caméra, storyboard, acteurs, voix digitalisées et traductions. Avec ce soft, il faut admettre que ces dernières paraissaient impossibles tant l'humour et l'argot étaient américains. Et pourtant, les traducteurs ont réussi à rendre l'humour et l'ambiance distillés par Steve Purcell. Pour les voix digitalisées, c'est la même chose. Ils ont fait appel à de grands noms du doublage français du dessin animé. Que dire de plus si ce n'est merci et bravo ! Bref, même si vous êtes anglophobes, vous n'avez plus de raison de ne pas vous précipiter dessus.

GENERIQUE

Editeur : *LucasArts*
Distributeur : *Ubi Soft*
Conception/Programmation : *Sean Clark, Mike Stemmie, Steve Purcell, Collette Michaud, Livia Mackin et Jonathan Ackley.*
Graphismes : *Peter Chan, Paul Mica, Steve Purcell et Lela Dowling, Ron Lussier et Ralph Gerth.*
Bande son : *Clint Bajakian, Peter McConnell et Michael Z. Land.*
Traducteurs : *Art of Words*

VERSIONS

PC — PC CD

Sam & Max est disponible sur **PC**. *Une version* **CD-ROM** *est prévue.*

TESTE SUR

PC 486sx 25 *avec 4 Mo de RAM et*

MATERIEL

Machine : *PC 386 et supérieur*
Mémoire requise : *2 Mo (dont 580 Ko de mémoire DOS)*
Installation disque dur : *15 mn environ (obligatoire)*
Contrôle : *Souris*
Média : *6 disquettes 3"1/2 HD et 1 DD*
Jeu *en français*
Manuel *en français*
Protection : *par manuel (et Pedro ?), empreinte palmaire, profil génétique et analyse d'urine.*



A la fin, pendant le générique, les programmeurs vous proposent de vous exercer au tir de fête foraine. Les cibles sont célèbres : D2R2, Tentacule Pourpre, etc.



INTERVIEW

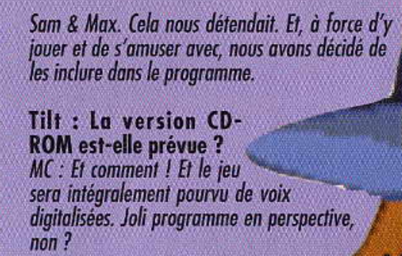
(Musique de jazz en fond sonore)

Entretien au cours duquel Steve Purcell (Directeur du projet et génial créateur de Sam & Max), Michael Stemmle et Sean Clark (chefs de projet) marmonnent quelques réponses à nos nombreuses questions.

Tilt : Nous connaissons peu en France les personnages de Sam et de Max. Pouvez-vous nous raconter nous un peu leur histoire ?
SP : Sam est un chien et Max un lapin qui se nomment eux-mêmes The Freelance Police. En fait, ce titre leur permet de réaliser un peu ce qu'ils veulent. Ils prétendent protéger la société mais, en fait, ils profitent de la situation pour s'offrir du bon temps. Le monde dans lequel ils opèrent est en fait une version exagérée de notre propre environnement. Tous est reconnaissable mais juste un peu plus fou. C'est un monde où une bande de rats peuvent braquer un marchand de glace et où un petit chaton dans la rue est en fait un agent du gouvernement. Le point de départ est réel mais la mise en œuvre est délirante.

Tilt : Depuis combien de temps existent les personnages de Sam et de Max ? Quel est le public qui en raffole ?
SP : La première fois qu'une histoire de Sam & Max a été publiée, c'était en 1980 dans un journal de collège en Californie. Puis une BD est sortie en 1987. Depuis 1992, c'est Marvel qui édite les histoires dans leurs comics. Les personnages de Sam & Max sont particulièrement appréciés des ados à cause du style et aussi parce que la BD contient beaucoup de références et de "private jokes". Les plus jeunes l'apprécient aussi car ils trouvent les personnages déments.

Tilt :A-t-il été difficile d'adapter l'ambiance de la BD au jeu vidéo ?
SC : Pas trop. En fait depuis plusieurs années, ces personnages sont nos héros préférés dans l'équipe. Alors, c'est avec beaucoup d'entrain que nous avons mené le projet. Et puis, avec des produits comme Indiana Jones, nous sommes habitués à recréer dans un jeu l'ambiance d'un film ou d'une BD. Lors des moments difficiles, nous avons programmé les petits jeux que l'on trouve dans Sam & Max. Cela nous détendait. Et, à force d'y jouer et de s'amuser avec, nous avons décidé de les inclure dans le programme.



Tilt : La version CD-ROM est-elle prévue ?
MC : Et comment ! Et le jeu sera intégralement pourvu de voix digitalisées. Joli programme en perspective, non ?

Tilt : Merci, Messieurs et encore bravo !




Au cours de l'aventure, vous devrez parfois jouer à certains jeux d'action. Ici, il s'agit de lancer des poissons dans l'eau pour faire déplacer les alligators. Ceci fait, vous pourrez rejoindre Max prisonnier sur l'île en face.

Certains lieux n'ont ni queue ni tête. Des mots comme perspective, reflet, apesanteur n'y signifient plus rien. Pourtant, une des portes de cette pièce renferme un personnage déterminant dans le jeu.

>>> permet d'obtenir des graphismes aux contours simples et qui foisonnent de couleurs. Et l'équipe de LucasArts ne s'est pas limitée aux graphismes. Elle a modifié l'habituel système SCUMM utilisant des verbes (prendre, ouvrir, chercher, etc.) en une gestion par icône à la Sierra. C'est le pointeur de la souris qui détermine l'action que vous voulez accomplir : marcher, prendre, regarder, utiliser ou parler. A chaque fois qu'il est possible d'effectuer une action, le graphisme du pointeur change et rend l'action possible. Par exemple, pour regarder, il s'agit d'un œil. Celui-ci est fermé lorsqu'il n'y a rien à voir et s'ouvre lorsque... bon, vous avez compris. Ce système extrêmement simple et efficace rend le jeu très agréable à jouer. Cela permet aussi de ne pas surcharger l'écran de trop nombreuses données. On obtient ainsi un jeu en plein écran.

Un jeu tout bonnement parfait

Plutôt que de bavasser pendant des heures sur Sam & Max, je vais vous faire un petit résumé de la situation : ce jeu est parfait ! Les clics souris répondent parfaitement, les séquences animées peuvent être écourtées, la vitesse du texte est paramétrables, le scrolling est impeccable, le scénario est fabuleux, les graphismes fameux, la bande son... bref parfait ! Le simple fait de savoir que vous êtes en train de perdre du temps en lisant cet article alors que vous pourriez être en train d'y jouer me rend malade. C'est vrai quoi ! Qu'est ce que vous lui trouvez de bien à cet article ? Le style est nul, les phrases interminables, mon humour est lamentable. Alors quoi ? Vous faites semblant de vous intéresser? Remarquez, c'est plutôt sympa de votre part car je ne travaille pas pour rien au moins. Je suis rassurée de voir que certains accros ont été jusqu'au bout. Trêve de bla-bla : il me faut faire une conclusion. Achetez Sam & Max, jouez aux jeux vidéos, ne soyez pas trop durs avec vos aînés, crachez le chewing-gum que vous avez dans la bouche et ne mettez plus les doigts dans votre nez ! Allez en paix et ne péchez plus...



Ce pauvre mammouth finira en caniche tondu comme dans un salon pour chien !

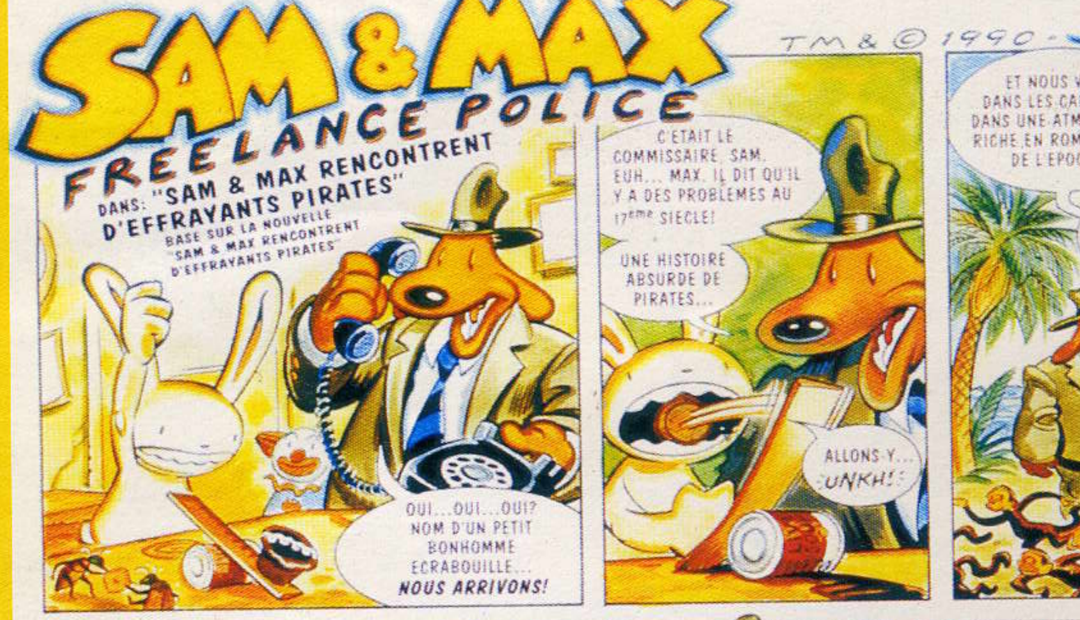
TOP
- L'excellent système de jeu (gestion par icônes)
- Les graphismes et la bande son de grande facture
- Le thème loufoque du soft

FLOP
- Le manque de défaut et de bugs
- C'est vrai, mettez vous à ma place !
- Ah si ! Le jeu est un peu court



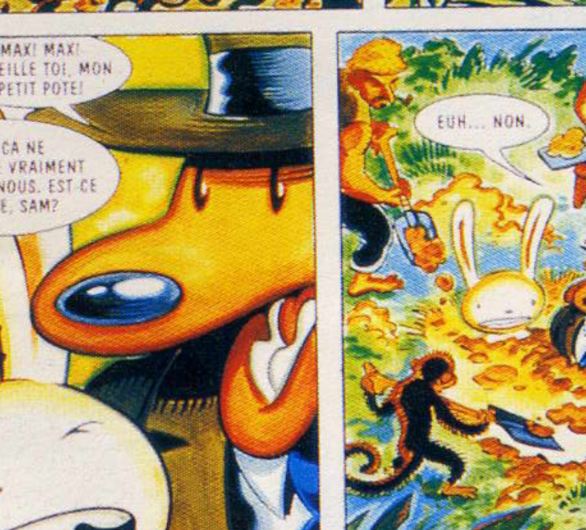
TILT

PRESENTE EN EXCLUSIVITE THE ULTIME BD OF SAM & MAX











ULTIMA VII THE SERPENT ISLE

Rassurez-vous, nous n'allions pas partir en laissant nos amis Avatar dans le besoin... Voici la troisième et dernière partie de la solution d'Ultima VII, The Serpent Isle. Notre visite comprend une revue détaillée de tous les temples de l'équilibre, de l'ordre et du chaos dans les montagnes glacées du Nord. Couvrez-vous bien et profitez encore de vos quelques instants d'aventure dans ce magnifique jeu.



Malgré leur réputation de bêtes sauvages, les gwanis forment un peuple très paisible et ne demandent qu'à vous aider.

LES PLAINES GLACEES

Lorsque vous sortez des grottes, vous rencontrez un trappeur mourant nommé Fitch. Fouillez-le dès qu'il aura rendu son dernier soupir, il possède des fourrures : une cape en peau de Gwani, une toque et des bottes.

Il y a un repère d'ours au nord (à 20 sud, 4 ouest).
Plus au sud (10 sud, 4 ouest), vous trouverez la grotte que Fitch a mentionnée. Dedans, divers objets dont des capes et un anneau d'invisibilité.
Les grottes à 2 nord, 8 est et 2 nord, 5 est ne contiennent rien d'intéressant.
L'entrée de la cité et du temple du chaos est située à 2 nord, 1 est. Le corps qui y repose contient des fourrures et un parchemin qui identifie l'endroit et vous apprend que vous ne pouvez entrer sans un mot de passe. Passez votre chemin mais rappelez-vous du lieu, il vous faudra y revenir.

LES GWANI

Continuez vers le nord en suivant les montagnes. Vous apercevez un Gwani qui répond au nom de Bwundai. Parlez-lui. Inutile de le combattre, il n'est pas belliqueux. Il vous annonce, entre autres choses, que la regrettée Gwenno repose désormais sur une île au nord-ouest, dans le cimetière des Gwani.
Plusieurs grottes appartiennent aux Gwani (22 nord, 0 est, 22 nord, 3 est, 21 nord, 10 est et 22 nord, 14 est). Parlez à tous ceux que vous rencontrez. Vous en apprendrez un peu plus sur Gwenno et Hazard ainsi que sur le grand cor des Gwani qui fait danser la glace et qui a été volé et emmené vers Skullcrusher. Un enfant est très malade et seul le sang du dragon de glace peut le guérir. Le soigneur Balyanda vous donne un seau pour en rapporter au chef de la communauté : Yenani.

Dirigez-vous vers le nord. Une grotte a été abandonnée par les Gwani (44 nord, 11 est). En chemin (vers 50 nord, 5 est), vous rencontrez deux chasseurs, Gitwoyai et Kapyundi. Il n'ont pas réussi à vaincre de dragon de glace. Ils vous autorisent à utiliser leur radeau de glace pour vous rendre vers un repère de dragon plus au nord. Ils vous précisent que l'entrée principale est très dangereuse et qu'il doit exister un autre passage.
Allez sur le radeau et double-cliquez dessus pour l'utiliser.
Vers 64 nord, 0 est, un bateau est échoué. Aux abords de l'épave, vous trouvez des bottes et un heaume magique, une épée de défense et d'autres choses. Un livre fait référence au trésor des dragons ainsi qu'à un passage dérobé protégé magiquement.

Continuez au nord jusqu'à environ 78 nord et 3 ouest. Mettez pied à terre et suivez les montagnes vers l'est. L'entrée du tunnel est à 93 nord, 11 est. Il est rempli de téléporteurs et de pièges. Pour atteindre la salle au trésor, allez à l'ouest jusqu'à la première intersection. Dirigez-vous au sud, puis à l'est, vers le premier téléporteur. Allez ensuite vers l'ouest au croisement suivant, jetez un sort de destruction de pièges puis rejoignez le téléporteur d'après. Allez à l'ouest, au nord, puis à l'ouest pour atteindre la salle des trésors. Il s'y trouve une épée de feu et une hache magique. Tuez les bébés dragons et remplissez le seau de leur sang.

D'ici, vous pouvez tout aussi bien partir par le tunnel piégé que sortir par l'entrée en passant les décombres (les dragons ne sont pas difficiles à tuer). Devant l'entrée principale, un cadavre possède des jambières magiques. Si vous préférez le passage magique, allez à l'est à partir de la salle aux trésors et traversez la première intersection, vous serez téléporté près de la sortie. Ensuite, c'est tout droit.
Note : si vous vous perdez dans le tunnel, vous aurez la joie de rencontrer quelques trolls et des créature des glaces. Utilisez les téléporteurs pour vous en sortir.

L'ILE DES PINGOUINS

Pendant que vous êtes sur le radeau de glace, faites un détour par l'île des pingouins (54 nord, 33 ouest), pour récupérer votre magebane. Allez à l'ouest puis au sud-ouest pour éviter les îlots. Attention aux serpents de mer.
Le cimetière des Gwani est aussi sur le chemin, mais comme vous ne pouvez pas encore sauver Gwenno, inutile d'y passer.


Votre magebane est très utile pour la suite de l'aventure. Malheureusement, des pingouins la détiennent et ne comptent pas vous la céder.

Retournez d'où vous venez, l'embarcadère initial du radeau est à 50 nord, 5 est.
Trouvez Yenani et donnez-lui le sang de dragon. Vous apprenez ainsi le mot de passe pour entrer dans la cité du chaos.

LA CITE DU CHAOS

Retournez à l'entrée de la cité du chaos. Mettez les runes sur leurs piédestaux respectifs. Vous pouvez lancer le sort de traduction pour plus de sécurité. Double-



Vasculio collectionne des objets magiques dont quelques-uns sont indispensables pour la suite de l'aventure. Il les a tous volés à de nombreux magiciens.

cliquez sur les runes de manière à ce qu'elles forment le mot "ISCGI". Commencez par le I situé à l'ouest. A chaque fois que vous cliquez sur la bonne lettre, une aura magique doit apparaître. Après la cinquième rune, l'avatar dit automatiquement le mot de passe et la porte s'ouvre. Allez à l'est, dans la cité, vers la demeure de Vasculio. Dans la pièce principale, vous devez trouver l'analyseur de flux de Gustacio, la baguette verte de Torrissio (l'ami de Philanderer) et d'autres objets volés. Un livre décrit chacun d'eux. Prenez la baguette et utilisez l'analyseur de flux sur la blackrock sword. Posez-la sur le sol, puis double cliquez sur l'appareil. Une croix apparaît, cliquez avec sur l'épée. Vous devez voir de petites étoiles magiques si vous avez bien effectué l'opération. Vous n'aurez plus besoin de l'analyseur.

Le cor des Gwani est protégé par un champ magique. Vous ne pouvez l'atteindre pour l'instant, inutile de vous en inquiéter.

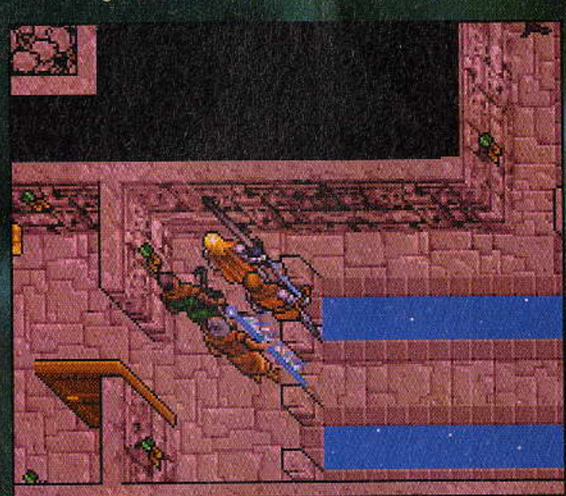
Allez vers l'ouest et lancez le sort d'ouverture magique sur la porte de la cellule occupée par un squelette. Quand il vous attaque, tuez-le. Le corps dans la cage a deux dents de serpent (la 8ème et la 9ème, pour aller à Fawn et à la forêt près du château de Shamino) et un livre précisant que Vasculio n'a pas encore trouvé la grande chapelle.

Passez la double porte à l'est et affrontez Vasculio qui sort de son cercueil pour vous accueillir. Quand il vous demande qui vous envoie, répondez juste "vengeance". Il vous propose un puissant sort de destruction contre le magebane. Refusez, vous l'avez déjà. Quand il attaque, le magebane retourne ses sorts contre lui. Prenez la clef bleue et rouge qu'il possède, elle ouvre la sortie est de la cité du chaos.

Note : les Gwani du coin sont agressifs, n'hésitez pas à les tuer.

De chez Vasculio, dirigez vous au sud, vers la bibliothèque. Un fantôme amical vous donne un livre sur les pingouins. C'est un indice pour réussir à trouver le magebane que vous avez déjà. Il y a deux autres ouvrages très intéressants ici : l'un traite du mur des lumières, du grand hiérophant et des artéfacts-serpent, l'autre des principes du chaos, de la tolérance, de l'enthousiasme et de l'émotion. Vous avez besoin d'être au courant pour plus tard, alors prenez des notes.

Il y a de la nourriture dans l'auberge, ainsi qu'un autre fantôme amical. Dans la remise, des torches et un baril de poudre dans l'angle sud-ouest.



Dans les temples de vertus, trouvez la source. L'eau de celle-ci vous servira plus tard.

Discutez avec les fantômes dans le théâtre, au nord de l'auberge. Il y a quelques éléments sur ce qui est arrivé aux Ophidiens et sur ce dont vous avez besoin pour restaurer l'équilibre de la balance.
Le bâtiment à l'est est le laboratoire de Vasculio. Vous y trouvez la baguette de Rudyom, mais elle ne sert à rien. Un livre parle de grands pouvoirs magiques derrière l'entrée scellée (la double porte en or).
Traversez le pont vers l'est. Dans la première maison, il y a deux barils de poudre derrière une table ainsi que de l'or et des gemmes. Dans la construction suivante, au nord, deux portes d'or sont closes et il n'est pas possible de les ouvrir.

Continuez vers le nord jusqu'à une maison gardée par des automates. La double porte mène au temple du chaos et vous devrez utiliser un baril de poudre pour réussir à l'ouvrir. Sauvegardez avant d'essayer : il doit être placé à un endroit assez précis. Attention quand vous double-cliquez dessus à ne pas sauter avec. Il est inutile de visiter le temple pour le moment.
Une porte à l'est mène vers la sortie. Utilisez la clef bleue et rouge de Vasculio pour l'ouvrir.

LES PLAINES GLACEES DE L'EST

De la sortie, allez au sud puis un peu à l'est (22 nord, 50 est). Vous arrivez au temple de l'émotion, où se trouve l'œil de la lune. Prenez les trois pierres d'aimant sur les piédestaux quand vous traversez le temple (il y a également un parchemin magique de soin puissant). Quand vous êtes près de l'eau regardez par l'œil de la lune (la porte de lune rose) et vous voyez Batlin dans le temple de l'ordre, envoyant ses hommes de main pour vous empêcher de l'arrêter avant qu'il n'ouvre le mur des lumières.

Retournez dans la pièce avec un piédestal cassé et adressez-vous à la tâche verte sur le mur (double-cliquez dessus). Shriash, une jeune fille ophidienne, est bloquée. Elle vous raconte ce qui s'est passé ici ainsi que la manière d'obtenir l'eau de l'émotion (dont vous aurez besoin plus tard). Détruisez le piédestal cassé pour la libérer et récupérez la quatrième pierre d'aimant.
Posez les quatre pierres d'aimant sur les piédestaux à côté de l'eau. De petits nuages d'étoiles magiques accompagnent l'opération : l'eau est désormais transformée en eau de l'émotion. Si vous avez un seau, remplissez-le, vous en aurez besoin plus tard, sinon, il vous faudra revenir.
A partir de là, vous pouvez chercher le trésor de Silverpate, explorer les cinq autres temples ou foncer sur Batlin, qui est votre prochain objectif.

Le trésor de Silverpate est plus au nord : 50 nord, 40 est. Vous trouverez à cet endroit des ruines derrière lesquelles, sur la face ouest de la montagne, se trouve un mur illusoire. Suivez la carte de Silverpate en faisant attention aux pièges magiques ainsi qu'aux caltrops. On peut crocheter les six coffres. L'un d'eux recèle un artéfact indispensable pour votre quête : le serpent de pierre noire de la balance. Ne partez pas sans lui ! Il y a également le carnet personnel de Silverpate et quelques pièces d'armures magiques.

LA DECOUVERTE DE BATLIN

Pour trouver Batlin qui est caché dans la cité de l'ordre, vous pouvez réutiliser le chien de Doskar. Il vous faut aller à l'est des montagnes près desquelles vous êtes (39 nord, 96 est).

Un fois au bon endroit, vous êtes accueilli par un automate à la voix



Silverpate a amassé un trésor important. Grâce à la carte de l'endroit, vous n'aurez aucun mal à y accéder.

de Batlin qui vous attaque. Tuez-le et utilisez sa clef pour ouvrir la porte de gauche. Au bout du couloir, il y a des composants de sorts dans des caisses.
Le couloir de droite vous mène à un automate qui vous demande un mot de passe. Ne cherchez pas, il n'existe pas. Actionnez le bouton non loin de là par le sort de télékinésie puis tuez l'automate (il possède également une clef).
Allez à l'est vers le couloir orienté nord-sud. Brunt vous demande de le suivre. Ne le faites pas : il y un piège particulièrement destructeur au sud. Allez plutôt au nord et passez le mur illusoire au nord. En suivant le passage, vous arrivez plus au sud après le piège. Le corps du pirate est vide et piégé.
Allez à l'est. La porte du bout s'ouvre avec une clef d'automate. Il y a des arcs et plusieurs types de flèches magiques dans la pièce. Vous pouvez apercevoir le corps d'un trappeur au nord. Retournez dans le couloir est-ouest et cherchez le passage secret au nord. Il passe par le cadavre et mène dans la cité.

Une fois dans la cité, montez au premier étage de la bâtisse juste au sud. Vous trouvez un parchemin qui donne des explications sur le temple du hiérophant de l'ordre, sa grande librairie, le piédestal devant la porte du temple, les symboles dont vous avez besoin et le portail qui va de la grande librairie au temple.
Le temple du hiérophant est au centre de la ville et le piédestal est à l'est près de la porte-serpent. Pour obtenir les objets dont vous avez besoin, rendez-vous dans les trois chambres de méditation, au sud-ouest, sud-est et nord-ouest de la cité.

Au sud-ouest (réfléchir sur l'éthique), prenez les trois parchemins, au sud-est (méditer sur la logique), prenez le boulier, et

au nord-ouest (examiner la discipline), prenez la dague.
Dans le laboratoire de magicien au nord, vous trouvez un poème qui vous explique un peu le principe des trois symboles. Il y a également des composants de sorts et des potions.
Allez devant le piédestal du temple et lisez la plaque. Quand il y a écrit "order symbol that speak of principles and wisdom", posez un parchemin sur le piédestal, quand il y a écrit "order symbol for the strength of the mind and willpower", mettez la dague, et quand c'est "order symbol for a straight path of truth", mettez le boulier. Les portes du temple s'ouvrent.

A l'intérieur du temple, descendez et parlez à l'automate du hiérophant. Dites-lui que vous êtes le hiérophant et il vous donnera le sceptre-serpent. Il y a une baguette de boules de feu et d'éclairs dans la table de chevet.
Montez et posez le sceptre sur le piédestal bleu. Vous êtes téléporté dans la librairie. Lisez tous les livres (si, si !). L'un d'eux relate les funérailles du hiérophant, ce qui vous aidera plus tard sur l'île des cryptes, un autre vous donne des informations très utiles sur les symboles que vous rencontrerez dans le temple de la balance et un dernier vous donne des indications sur les neuf temples.
Prenez la clef sombre sur la table et la jaune sous un livre rouge. Ouvrez la porte en acier au nord-ouest avec la jaune. Lisez le livre sur la structure de l'ordre posé sur le piédestal illuminé (c'est un passage obligé, cela a des conséquence pour la suite).
La clef sombre ouvre la porte vers les deux téléporteurs. Ils vous ramènent tous deux dans la zone de la porte-serpent.

Au nord-est de l'endroit où vous arrivez, vous trouvez une porte portant la mention "vault of the dead". Vous ne pouvez l'ouvrir sans la clef du temple de l'ordre. L'entrée nord-est au temple est bloquée, il y a un arc magique et des flèches magiques en bas des escaliers.

Prenez l'entrée sud-est au temple et poussez le bouton du piédestal. Pothos, la gargouille de Batlin, vous attend, vous provoque et part dès que la porte s'ouvre. La pièce suivante est piégée, lancez un sort de destruction de pièges au centre et sur les sculptures de serpents. Les escaliers qui descendent ne mènent à rien d'intéressant.
Parlez à l'automate près de la porte à droite du bassin. Dites que vous suivez l'ordre et répondez à sa question par le nom du quatrième livre : "the structure of order".
Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte suivante et vous rencontrez Deadeye. Allez au nord du couloir (très piégé également). Vous trouvez une porte en or fermée et un pirate mort. Si vous avez encore la clef bleue et blanche de Selina, ouvrez la porte (cette clef permet également d'ouvrir la porte de l'arrière du temple).

(Si vous ne disposez pas de cette clef, prenez la bleue et rouge du pirate et retournez dans la cité. Cette clef ouvre le "vault of the dead". Après les corps, traversez la petite porte en bois et placez-vous sur le tapis vert. C'est un ascenseur qui se met en marche quand on appuie sur le bouton vert au nord. Montez puis allez à l'est par le pont puis les escaliers. La porte en or au nord mène à la sortie à l'arrière du temple. Continuez à l'est jusqu'à de grandes portes en bois, direction : le nord. Passez également la porte en bois suivante.

Vous arrivez dans l'antichambre du temple et les quatre hommes de main de Batlin ne sont pas faciles à tuer.



Les automates ont résisté au passage des années. Ce sont eux désormais qui s'occupent de la sécurité ou de l'administration des temples.

Prenez soin de récupérer le parchemin magique de destruction de champ de force sur le corps de Selina (transcrivez ce sort immédiatement sur votre livre de magie).

Note : à cet endroit, vérifiez l'inventaire de vos compagnons. Vous allez perdre vos amis dans peu de temps (temporairement). Ils laisseront leurs possessions sur le sol mais cela ne sera alors pas facile de les trier pour récupérer ce qui vous intéresse. Ces objets resteront à leur place.

Traversez les grandes portes vers le cœur du temple. Sur la gauche, il y a une clef en or utile, un sort de création d'automate, une clef grise (qui ouvre un des coffres) et un coffre avec des potions. Sur la droite, vous trouvez un parchemin magique de serpent de feu, des potions et des barils de poudre.
Au milieu, Batlin essaye d'ouvrir le mur des lumières. Vous serez figé sur place pour assister à l'échec de Batlin et à son assassinat par le Gardien. A sa mort, les fléaux s'échappent et s'emparent de vos amis : l'anarchie pour Shamino, la dépravation pour Dupre et la folie pour Iolo. Ils disparaissent et laissent leurs possessions.

La clef bleue et blanche que vous aviez récupérée sur Selina lors de votre première rencontre vous est utile ici : elle vous évite de faire un détour.

Le Serpent de la Terre apparaît et vous suggère de chercher le cor des Gwani. Ce dernier se trouve chez Vasculio et vous avez le sort de dissipation de champ de force requis.

Avant de partir, fouillez le corps de Batlin et prenez le serpent de pierre noire du chaos et la mâchoire de serpent (sa clef jaune ne sert à rien). Notez au passage que Batlin essayait d'utiliser le serpent du chaos dans le temple de l'ordre.
La mâchoire que possédait Batlin était garnie de six dents : la 3ème (le chaos), la 4ème (l'ordre), la 5ème (le temple de la discipline), la 10ème (Sleeping Bull), la 14ème (le temple de l'enthousiasme) et la 18ème (le temple de la logique). Transférez toutes les dents à votre mâchoire.

Si vous partez par la sortie de derrière, vous trouverez deux coffres piégés derrière un mur de feu bleu, contenant des parchemins magiques et un fouet d'éclairs. Il y a aussi un baril de poudre et des flèches-serpent aux alentours.

LIBERATION DE GWENNO

Allez récupérer le cor des Gwani dans le temple du chaos, chez Vasculio (jetez le sort de dissipation de champ de force). Le serpent de la Terre vous indique qu'il faut libérer Gwenno de la glace.

Allez au nord et réempruntez le radeau des Gwani. Vous devez vous rendre à une île située à 91 nord et 52 ouest, mais il faut d'abord se diriger vers le nord puis vers l'ouest pour éviter les icebergs. La tombe de Gwenno, un monolithe de glace, est placée au centre de la pièce la plus à l'ouest. Utilisez le cor pour briser la glace. Vous pouvez appeler les moines pour la ressusciter, mais je vous conseille plutôt de l'emporter vous-même sur l'île des moines. De toutes façons, vous devez vous y rendre.

Une fois Gwenno ressuscitée, le serpent de la Terre vous dit qu'un des fléaux du chaos lui a perturbé l'esprit. En effet, elle ne vous répondra pas si vous lui adressez la parole. Demandez à Karnax ce qu'il sait des fléaux du chaos et il vous envoie à Fedabiblio. Il vous dit que si vous trouvez le parchemin du serpent d'origine, il sera alors capable de soigner Gwenno.

DE RETOUR A MOONSHADE

Quand vous revenez à Moonshade, c'est pour vous apercevoir que Shamino l'anarchique a tout détruit.

Trouvez Andrio et Freli, les étudiants de Fedabiblio. Andrio vous annonce que Fedabiblio a été transformé en statue et que la baguette de Torrissio peut peut être le sauver. Freli vous dit que le



Batlin est mort désormais et ce sont vos amis que vous devez maintenant combattre pour restaurer l'équilibre.



Shamino a dévasté Moonshade. Il faut ici rendre à Fedabiblio sa flexibilité d'antan si vous voulez qu'il vous aide.

parchemin du serpent est dans la librairie du Seminarium, mais que seul Fedabiblio peut le prendre.
Allez au Seminarium et utilisez la baguette verte de Torrissio que vous avez récupérée chez Vasculio sur Fedabiblio. Si vous en parlez à Torrissio, il reprend son bien, sans espoir de retour.
Note : non loin du Seminarium se trouve le corps de Gustacio. Il possède une lettre de Melino que la blackrock sword a la capacité de maintenir des esprits, comme les fléaux par exemple.

Parlez à Fedabiblio. Il vous raconte ce qu'il s'est passé à Moonshade. Il vous donne également la clef verte de Hawk (vous avez déjà son trésor, dont la couronne fait partie; inutile donc de vous déplacer). Il vous apprends que Stefano est en vie et qu'il est poursuivi par un monstre (il vous faut le secourir). Torrissio et Ducio vivent encore (vous avez besoin de l'aide des deux). Il finit en vous suggérant de fouiller les bâtisses des mages décédés, dans le but de trouver des choses utiles telles que les dents de serpent.

Il vous donne le parchemin du serpent. Utilisez le sort de traduction pour le lire. C'est écrit par Ssithnos, le grand hiérophant, et il s'agit de l'original du fragment de parchemin que vous aviez trouvé en début de partie. Cela traite de la balance et des forces du chaos et de l'ordre. Vous aurez besoin de certaines de ces informations plus tard.

Avant de repartir sur l'île des moines, allez chercher la 2ème dent de serpent (temple de l'émotion), dans un coffre, chez Torrissio. Tant que vous y êtes, vous pouvez réanimer les deux automates dans le laboratoire de Torrissio (n'importe quel automate mort, sauf Petra de la Blue Boar inn, peut faire l'affaire). C'est toujours mieux que de voyager seul.

Note : lorsque vous souhaitez vous séparer d'un automate sans qu'il laisse tomber toutes ses affaires, jetez le sort de transformation en serpent.

La 17ème dent de serpent (temple de l'étique) est dans un coffre, dans les sous-sols de chez Gustacio.

SOIGNER GWENNO

Retournez à l'île des moines et parlez à nouveau à Karnax. Il prend le parchemin et vous en dit plus sur les six vertus et anti-vertus du chaos et de l'ordre qui s'affrontent quand il n'y a plus d'équilibre. Vos compagnons sont possédés par trois des fléaux (il y a une erreur de texte, ce n'est pas l'"amorality", mais l'"anarchy").



Même s'il reste souvent des automates dans les temples de vertu, ils sont parfois en mauvais état, comme ici au temple de la discipline.

Il note ces informations et ajoute qu'un manque de vertu a créé chez Gwenno de la dépravation. Pour la soigner, il faut lui faire boire l'eau de la source du temple de la vertu opposée (de même pour vos trois amis).

Vous devez aller au temple de la discipline pour rapporter de l'eau à Gwenno. Il vous faut deux seaux car Dupre en a également besoin. Pour y aller, empruntez la porte-serpent est du couloir nord-est (vous arrivez en 44 nord, 86 est).

TEMPLE DE LA DISCIPLINE

Une fois dans le temple, jetez un sort de destruction de piège sur l'autel. Parlez à l'automate dans la salle au nord-est. Ses paroles sont décousues, mais la contenance de son message est que seul un automate peut passer l'acide qui mène à l'eau de la discipline.
Descendez les escaliers sur la gauche. Dans la pièce sud, en bas, vous trouvez un passage secret dans le mur du tombeau. A l'intérieur, ouvrez le coffre invisible et prenez la clef marron. Retournez au rez-de-chaussée.
Appuyez sur le bouton du mur droit, cela vous donne accès à un escalier vers le premier étage. Montez. Trouvez le passage secret menant à la pièce au sud. Prenez la clef et le Y d'obsidienne sur le bureau. Ouvrez la porte au nord avec la clef marron. Prenez le Y de quartz dans le coffre. Au centre de la pièce, il y a des flèches-serpent dans un coffre invisible.
Retournez en bas et actionnez le bouton du mur gauche. Le passage gauche menant au premier s'ouvre, prenez-le. La pièce au nord contient des seaux vides. Lisez les livres de la pièce au sud. L'un d'eux traite de l'inter-échange des corps, un autre indique la manière d'utiliser les Y sur les autels pour atteindre l'eau de la discipline.
Descendez. Placez le Y de quartz sur l'autel de gauche et le Y d'obsidienne sur celui de droite. Maintenant, contrairement à ce que disait le livre, échangez les positions. Un pont menant à un escalier derrière la statue apparaît. Descendez l'escalier et ouvrez la porte au sud avec la clef pointue. Prenez la clef bleue dans le coffre et ouvrez la porte au nord. Faites un pas en avant et vous vous apercevez qu'il y a de l'acide sur le sol. Retournez à Moonshade par la porte-serpent.

Note : Vous pouvez passer l'acide en utilisant des sorts de soin, mais dans ce cas, vous n'actionnez pas le déclencheur dont découle la suite de l'aventure.

Une fois à Moonshade, allez à la Blue Boar inn parler à Petra. Parlez-lui de l'acide et elle se joint à vous.

Note : Petra n'est pas mauvaise en combat et c'est le seul automate à pouvoir progresser (vive l'intelligence artificielle !). Le seul entraîneur encore vivant est à Sleeping Bull, il s'agit de Wilfred.

Retournez au temple de la discipline et entrez dans la chambre d'inter-échange des corps. Parlez à Petra, elle va se placer sur l'estrade de gauche. Appuyez sur le bouton, votre personnage se dirige sur l'estrade de droite et le transfert s'effectue. Ne parlez pas à Petra sinon elle vous suivra dans le bain d'acide avec votre corps. Descendez, passez l'acide et remplissez deux seaux d'eau de la discipline. Retournez à la salle de transfert. Parlez à Petra, elle vous suit, un éclair vous frappe et vous voilà redevenu vous-même.

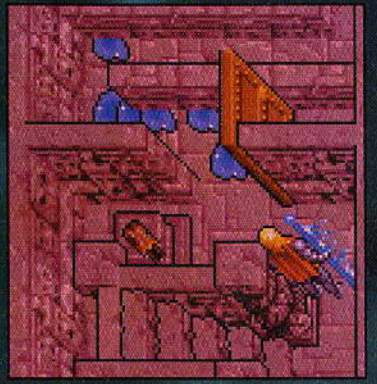
Allez à l'île des moines et utilisez l'eau de la discipline sur Gwenno. Maintenant qu'elle est soignée, la voici devenue plus loquace. Elle vous apprend que vous devez capturer les fléaux pour restaurer l'équilibre. A Moonshade, vous devez trouver qui a donné à Batlin le secret de la capture des esprits.

FABRICATION D'ATTRAPE FLEAUX

Allez à Moonshade trouver Torrissio (il est probablement dans le palais de Filbercio). Il vous dit que Batlin a acheté le sort que vous cherchez, mais que ses prismes n'étaient pas assez résistants pour contenir un esprit de grande puissance. Il veut sa baguette comme prix pour ce sort. Donnez-la lui, il arrête de vous parler. Accostez-le à nouveau et il vous apprend le sort.

Allez voir Ducio à son travail, questionnez-le à propos des gemmes de vers. Il en fait une pour vous, si vous avez des cœur de ver (il vous en faut neuf en tout). Répétez trois fois l'opération, vous avez besoin de capturer trois fléaux.
Transcrivez le sort de Torrissio sur votre livre de magie et lancez-le sur chacune des gemmes : elles se transforment en prismes d'esprit vides.

Allez sur l'île des moines et parlez à nouveau à Gwenno. Elle vous raconte que pour renforcer les prismes, il faut les baigner dans l'eau en liaison avec les fléaux (émotion, enthousiasme et tolérance). Elle indique également qu'il existe un appareil dans chaque temple permettant de localiser les fléaux.
Si vous avez toujours sur vous l'eau de l'émotion, inutile d'aller à ce temple. Pour baigner un prisme, il faut remplir un seau, puis double-cliquer sur le seau et faire pointer



N'essayez pas de passer tout seul, Petra vous sortira de ce mauvais pas.



Au temple de l'enthousiasme, vous devez passer un petit labyrinthe. Il est simple, mais la vue du dessus en 3D isométrique complique la chose.

la croix sur le prisme voulu. Un prisme baigné de l'eau de l'émotion devient bleu.

TEMPLE DE L'ENTHOUSIASME

Utilisez la porte-serpent ouest du couloir sud-ouest (à pied : 81 nord, 143 est).

Ce temple contient un petit labyrinthe. N'essayez pas d'atteindre le coffre, il ne contient que de vieilles bottes. Allez dans l'angle nord-ouest et faites le tour par les escaliers. Montez au deuxième étage puis redescendez par l'escalier au sud-ouest. Tournez à droite et passez sous un surplomb pour trouver d'autres escaliers qui descendent.
A l'extrémité ouest de l'échiquier noir et rouge, prenez la clef en or dans le coffre. Utilisez-la pour ouvrir la porte au nord. Le bâton dans le coffre ne sert à rien.

Dans la bibliothèque, la plupart des livres détient des informations utiles. L'un est écrit par le frère d'un allié nommé Sethys, que vous verrez plus tard. Il raconte que Sethys a la clef de l'autel de la tolérance et que le grand hiérophant du chaos (Ssithnos) a été tué ici, dans le jardin. Un autre parle de chandelles magiques et vous donne des indications sur le temple de la balance. Le sceptre de l'éclaircissement n'éclaire rien du tout, vous pouvez le laisser à sa place.

Dirigez-vous vers le puits, double-cliquez sur un seau et pointez la croix sur le centre du puits. Votre seau est maintenant rempli d'eau de l'enthousiasme. Baignez un de vos prisme dans cette eau et il vire au rouge.

Regardez dans la lentille, c'est un des appareils dont vous a parlé Gwenno. Il montre les trois fléaux en train de comploter dans le château du dragon blanc. Désormais, les autres appareils (l'œil de la lune et le tissu) ne vous montrerons que des étoiles.

Vous pouvez marcher jusqu'au temple de la tolérance, mais le mieux que vous ayez à faire est d'aller sauver Stefano à Moonshade qui vous donnera la dent de serpent correspondante.

SAUVER STEFANO

J'ai trouvé Stefano à la Blue Boar inn. Il se cache du guerrier de la mort que lui ont envoyé Torrissio et Columna. Il se joint à vous sans y être invité et il vous offre votre serpent de pierre noire de l'ordre, qui a été échangé au début de l'aventure, si vous le débarrassez de l'assassin chargé de le tuer. Il vous donne la 17ème dent (temple de la tolérance) pour rester avec vous.

Tuez le guerrier de la mort dès qu'il arrive. Parlez ensuite à Stefano. Il vous donne une clef sombre qui ouvre le cabanon derrière chez lui. Sa demeure est à l'ouest de la ville (82 sud, 100 est). Ouvrez le cabanon avec la clef sombre et récupérez votre serpent de pierre noire de l'ordre.

(La clef de la maison de Stefano est dans un tronc d'arbre devant la façade. Vous trouverez chez lui des parchemins magiques, des flèches d'explosion, une arbalète, de l'argent et de la nourriture.

Il y a quelques objets de valeur chez Stefano mais faites attention aux pièges : dans une maison aussi petite, il n'est pas facile de les éviter.

LE TEMPLE DE LA TOLERANCE

Utilisez la porte-serpent sud du couloir sud-ouest (61 nord, 64 est à pied). Un vieil ami est coincé à l'intérieur : Mortegro, le nécromancien qui a été échangé dans les sous-sols de chez Gustacio contre un monolithe noir. Parlez à Mortegro. Il vous promet des sorts à moitié prix si vous le faites sortir d'ici. Il vous offre de vous apprendre le sort d'invocation d'ombre qui vous permettra de parler à une ombre d'une personne décédée du moment que vous détenez quelque chose d'important pour celle-ci.
Allez à l'angle nord-est du temple et jetez le sort télékinésie sur la roue. Cela abaisse un pont-levis vers l'île de Mortegro. Allez le voir et parlez-lui. Il vous donne le parchemin d'invocation d'ombre et vous offre ses sorts à moitié prix. Il demande à revenir avec vous à Moonshade. Prenez-le si vous le souhaitez, mais dès qu'il aura fait un pas dehors, il sera téléporté ailleurs par un éclair.



Le château du roi dragon blanc est maintenant ouvert, mais la visite n'est pas de tout repos. C'est un des passages les plus difficiles du jeu.

Allez dans la pièce la plus à l'ouest et prenez la clef en or. Maintenant, descendez et déverrouillez la porte du bas. Allez trouver Sethys dans la cellule la plus au sud. Il est emprisonné ici depuis des centaines d'années, maintenu en vie par la puissance du temple. Ouvrez sa cellule avec la clef en or et parlez-lui. Il vous raconte que la clef de l'autel a été volée par un rat qui s'est enfui par un petit trou dans le mur. Il vous apprend enfin que l'eau de la tolérance ne coule de l'autel que si vous placez dessus un récipient sacré.
Jetez le sort de transformation en serpent. Passez par le trou de souris dans la salle au trésor. Poussez le levier pour ouvrir la porte et prenez la clef en or. Elle ouvre la salle de la roue, donc vous n'en avez pas besoin, mais cela déclenche une suite d'événements. Vous êtes de retour dans votre corps dès que vous sortez de la salle au trésor.

Retournez à Moonshade pour pouvoir prendre l'eau de la tolérance.

Allez dans les sous-sols de chez Gustacio et remplissez le seau en le posant sur l'autel. Baignez dedans votre dernier prisme : il devient vert. Vos prismes sont maintenant renforcés, vous êtes prêt à capturer les fléaux.

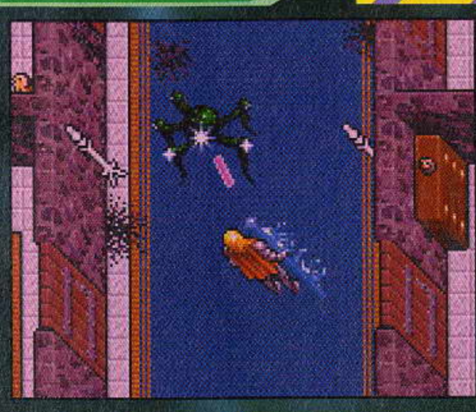
LE CHATEAU DU DRAGON BLANC

(Allez au château du roi dragon blanc (c'est le grand, juste au nord des marais). Vous pouvez passer par la porte-serpent sud du couloir est. Les portes de l'entrée doivent être débloquées. Des fous vous attaquent aux alentours du château. Un message vous invite à entrer, mais dès que vous obtempérez, le fantôme du roi apparaît et invoque un dragon.

Dans le hall d'entrée, dirigez-vous à droite. Ouvrez la salle aux miroirs. Une fois à l'intérieur, Iolo invoque des avatars pour vous tuer. Cherchez le passage secret dans le mur est. Entrez par ce chemin dans le laboratoire à l'est puis emparez-vous de la clef en or du cadavre. Ouvrez la porte de la pièce.
Retournez dans le hall d'entrée. Montez les escaliers de gauche puis descendez dans la salle de musique. Iolo invoque des fantômes. Prenez la clef grise sous la flûte de pan sur la table. Retournez par les escaliers au hall d'entrée.
Allez au nord, dans la bibliothèque (première à droite). Ouvrez la porte avec votre clef en or. Ne lisez pas les livres, ils explosent. Montez, traversez le hall et descendez dans la salle des trophées. Shamino invoque un étalon. Prenez la clef d'or luisante dans le tiroir du bureau.

Montez les escaliers puis redescendez-les dans la salle au sol en diamant. Iolo invoque des headless. Allez à l'angle sud-est de





Il y a de nombreux leviers et boutons à actionner avant d'accéder à la salle du trône.

la salle et crochetez la pièce du garde-manger. Iolo invoque un fantôme. Ouvrez le passage secret dans le mur nord et entrez dans la salle à manger. Shamino vous envoie des gremlins. Prenez la clef sous une assiette de la table et utilisez-la pour ouvrir la porte de la pièce.

Retournez dans le hall d'entrée, à l'extrémité gauche du couloir. Ouvrez la porte de la salle au rouet avec la clef d'or luisante. Il y a des pièges, détruisez-les avec des sorts. Cherchez un levier derrière une balle de laine. Poussez-le et prenez le passage secret à l'ouest puis le mur illusoire sous l'escalier. Prenez la clef verte luisante dans le coffre. Ouvrez la porte au nord avec la clef grise. Il y a ici beaucoup de pièges. Poussez le levier au nord-ouest du tapis puis dirigez-vous vers le nord.

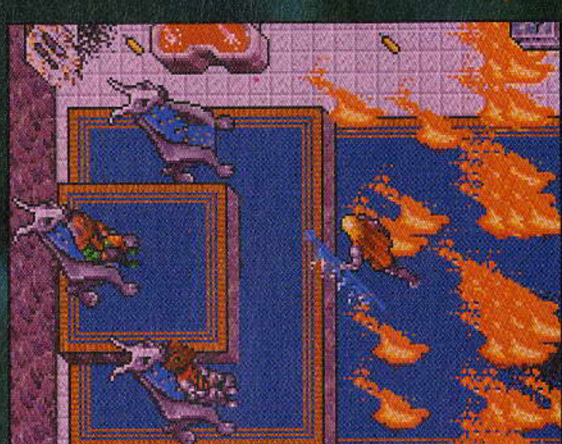
Dans cette pièce, Dupre invoque des harpies. Ouvrez la porte vers le hall avec la vieille clef. Crochetez la porte au nord-ouest et prenez la clef bleue dans le buffet.

Maintenant, descendez, ouvrez la première chambre sur la gauche avec la clef bleue. Prenez le passage secret dans le mur ouest. Il conduit dans un couloir circulaire mais il y a des portes fermées qui bloquent votre route.
Retournez dans le hall principal, regardez dans la deuxième pièce sur la gauche et lancez le sort de télékinésie sur le levier près de l'horloge. Allez dans le couloir circulaire et suivez-le vers le nord, l'est, puis le sud.

A mi-chemin, quand vous descendez, sur le mur est, il y a un autre levier. Poussez-le et entrez dans la deuxième chambre sur la droite. Prenez la clef pourpre dans la commode et utilisez-la pour ouvrir la porte et celle de la dernière pièce au sud.

Entrez dans la chambre des tortures et poussez le levier qui se trouve au milieu du côté droit. Retournez au même étage dans le hall : vous devez pouvoir accéder à la chambre royale en bas à droite. La porte au sud est ouverte et vous amène à la salle du trône.

Cette pièce est piégée et je vous conseille de passer au nord entre les statues et le mur. Vous pouvez ainsi approcher les fléaux sans vous faire repérer. Dès que vous vous approcherez des trois personnages, ils invoqueront un champ de feu vers l'est et vous attaqueront.
Il faut les tuer pour capturer les fléaux. Il y a trois moyens de le faire. Soit en force en vous mettant en mode combat (il faut être très fort), soit en utilisant les sorts de mort ou de vortex du 9ème niveau. J'ai réussi à les lancer avec un personnage de niveau 8.
Une troisième solution, que je n'ai pas réussi à reproduire, consiste à double-cliquer sur la blackrock sword et à faire pointer la croix sur les personnages un à un. Cela cause théoriquement leur mort instantanée.



Vos amis sont de puissant ennemis : tous les moyens sont bons pour en venir à bout.

Quand vous les avez tous tué, les fléaux auront été capturés par la blackrock sword. Posez-la à terre puis double-cliquez sur les prismes un par un et faites pointer la croix sur l'épée. A chaque fois, un halo entourera les prismes indiquant que l'opération a correctement été effectuée.

Vos compagnons sont morts, il faut les sauver. Vous pouvez soit appeler un moine à votre secours, soit les emporter sur l'île des moines (pour éviter les bugs).

Une fois sur l'île des moines, demandez à Karnax de ressusciter vos amis. Malheureusement, leurs esprits sont dérangés. Si vous avez pris deux seaux au temple de la discipline, vous pouvez soigner Dupre. Pour Iolo, il faut de l'eau de la logique et, pour Shamino, de l'eau de l'éthique.

LE TEMPLE DE LA LOGIQUE

Allez au temple de la logique (porte est dans le couloir sud-est par les portes-serpent, 23 nord, 64 est à pied). Par les portes-serpent, vous vous retrouverez directement dans la grotte. Le premier dragon rencontré n'est qu'un squelette, mais le deuxième, plus à l'ouest, est bien vivant.
Dirigez-vous vers le nord jusqu'à ce que vous soyez bloqués par des monolithes de glace contenant des corps. Cassez-les avec vos armes. Les cadavres possèdent peu de choses, si ce n'est un livre bleu avec deux énigmes. Résolvez-les et vous saurez comment entrer.

Il y a au nord-est quatre téléporteurs de couleurs différentes. La solution de la première énigme vous permet de passer les téléporteurs. Il faut les prendre dans l'ordre suivant : rouge, jaune, bleu, rouge et blanc. Vous serez alors transporté dans le temple. Pour répondre à la seconde énigme, il faut placer les runes sur le sol devant la porte dans l'ordre suivant : B, C, O et W.

La porte s'ouvre et vous rencontrez les automates du temple. L'un d'eux (le numéro 7) a été tué par un autre. Il vous faut découvrir l'assassin pour retrouver la clef. Interrogez-les tous, vous découvrirez que le numéro 4 n'a pas d'alibi. Quand vous le confrontez directement, il avoue, vous donne la clef puis vous attaque. La clef permet d'accéder au à l'eau de la logique. Utilisez un seau du bassin pour en prendre.

Vous n'avez pas à résoudre le puzzle du coin. Si vous voulez la solution, il faut placer la pièce la plus à gauche sur le haut de la pièce qui se trouve à l'intersection des deux lignes.

TEMPLE DE L'ETHIQUE

Allez au temple de l'éthique (porte sud du couloir sud-est, ou 29 nord, 133 est). Le temple au niveau du sol est en ruine. Prenez l'escalier qui descend, juste à droite de la statue de serpent de glace. La plupart des corps recèlent des parchemins ou des livres. Lisez-les et vous en saurez plus sur la vertu de l'éthique. Il y a un tapis représentant un serpent, tout à l'est. Cliquez dessus et vous apprenez qu'il s'agit en fait d'une natte de méditation. Double-cliquez dessus, vous êtes téléporté devant un automate qui s'occupe du test du temple de l'étique.

(Il vous pose trois questions. Répondez oui pour "Affronteriez vous la mort pour un fou", non pour "Prendriez vous un bien sans en connaître le propriétaire" et non pour "Accepteriez vous de vous rendre à un homme qui ne respecte pas l'éthique pour vous sauver de la mort".

Une fois que vous avez répondu correctement, vous êtes téléporté au test de l'éthique. Vous ne possédez qu'une gemme, une barre d'or et des pièces d'or. Dans le premier test, un homme est entouré de flammes : traversez les flammes et appuyez sur le bouton du pilier pour le sauver.

Vous êtes ensuite téléporté dans un long couloir rempli de biens précieux. Quand vous atteignez un piédestal en or, posez la barre d'or, l'or et la gemme dessus. Allez au bout du couloir et appuyez sur le bouton.

Dans le dernier test, vous êtes confronté à Batlin. Vous perdez le combat et il vous propose de vous rendre. Refusez et il vous achève. Vous êtes téléporté près de vos compagnons.
Vérifiez votre inventaire et remontez à la surface. Remplissez votre seau dans le bassin au nord pour prendre de l'eau de l'éthique.

SOIGNER VOS AMIS

Retournez sur l'île des moines, utilisez l'eau de la logique sur Iolo et l'eau de l'éthique sur Shamino. Une fois vos amis soignés, une rumeur parcourt les moines : Xenka, leur prophète perdu, est de retour.
Parlez à Xenka. Elle vous dit de parler au gwani restant. Elle vous donne une dent de serpent (la 7ème, elle conduit à l'île des cryptes) et vous demande de chercher le mort sur l'île de la crypte.



Serpent Isle ou l'île des tests, cette fois-ci, c'est pour obtenir de l'eau de l'éthique.



(Hazard a tué énormément de gwanis, mais ce n'est pas un adversaire à craindre.

Avant de partir, remplacez les automates qui vous suivent par vos amis. Vous pouvez aller au temple de la logique pour récupérer les affaires que vous y avez laissé.

HAZARD LE TRAPPEUR

Allez à nouveau au nord et parlez au gwani survivant. Yenani vous dit que tous les gwanis ont été tués il y a peu de temps par Hazard le trappeur. Elle vous demande de reprendre l'amulette du soigneur volée par Hazard (mais pas par hasard !).
Allez trouver la grotte d'Hazard au nord (59 nord, 25 est). La porte qui bloquait le passage est maintenant ouverte. Parlez à Hazard qui, bêtement, refuse de cesser de tuer les gwanis. Il vous attaque, tuez-le et prenez sa clef rouge. Dans la zone au nord de la grotte, vous trouvez plusieurs choses dont un coffre. Ouvrez-le avec la clef rouge et prenez l'amulette des gwanis ainsi que votre épée de glace.

(Rapportez l'amulette à Yenani. En retour, elle vous donne la dent de serpent numéro un qui conduit au temple de la balance.

L'ILE DES CRYPTES

Utilisez la dent que Xenka vous a donné pour vous rendre sur l'île des cryptes.

Il y a un téléporteur infranchissable dans le couloir nord, prenez le sud qui mène à la salle de méditation. Un panneau vous dit de mettre vos offrandes sur la table. Posez tous vos serpents de pierre noire sur la table, une porte au sud s'ouvre. Crochetez le coffre pour récupérer le marteau juggernaut.
Reprenez vos serpents de pierre noire et continuez au nord, puis à l'ouest, à partir de la salle de méditation. Lisez le livre dans la crypte suivante. Il mentionne l'île du soleil levant et donne des indications sur le temple de la balance. Allez à l'ouest de la zone avec quatre cryptes. Appuyez sur le bouton du mur ouest pour ouvrir la porte nord. Un panneau dans la pièce secrète vous conseille, pour continuer vers l'équilibre, de ne plus bouger. Mettez-vous près du mur nord et, si vous avez le serpent de la balance, vous serez téléporté dans l'angle nord-est de la crypte, après le couloir au téléporteur.
Allez à l'ouest en suivant le chemin du serpent. Un corps non loin de là a des composants de sorts. Quand vous arrivez devant la porte en or, poussez le bouton du mur nord. La pièce suivante est puissamment piégée : jetez un sort de destruction de piège dans chaque angle. Vous trouvez un serpent en or sur un piédestal et un autre piédestal vide. Une pancarte indique : l'équilibre est la sagesse.
Ne touchez pas au serpent en or. Continuez par la porte sud et suivez le chemin du serpent jusqu'à un tombeau hanté par une momie. Ouvrez le passage secret du tombeau sur le mur sud et laissez la momie sortir. Jetez un sort de vibration sur elle ou tuez-la pour prendre le parchemin qu'elle possède.
Lisez le parchemin. Il raconte qu'il est la sagesse et c'est le contrepoids du serpent en or. Ramenez-le dans la salle des écailles et posez-le sur le piédestal vide. Vous êtes téléporté dans une pièce carré avec de nombreux livres en morceaux mais un entier sur un piédestal. Lisez le livre du piédestal (il vous raconte comment les derniers ophidiens ont quitté l'île du serpent). Vous vous retrouvez dans un couloir, juste à l'est de deux grandes statues de serpent. Combattez le squelette de serpent puis entrez dans la chapelle à l'ouest.

Jetez un sort de dissipation de champ de force pour prendre l'œil du serpent du chaos. Poussez le bouton près de la statue : un passage secret s'ouvre dans le mur derrière la statue. Allez au nord dans un petit couloir et passez par le téléporteur à droite.

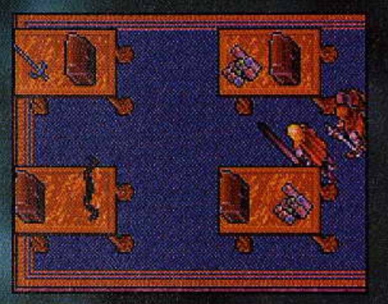
Vous êtes téléporté dans une grande crypte avec un tombeau sur une plate-forme surélevée. Utilisez la porte secrète pour entrer puis ouvrez le cercueil. Jetez le sort d'invocation d'ombre sur la momie et vous parlerez alors avec le dernier grand hiérophant. Il vous dit de restaurer l'équilibre. Si vous n'avez pas les trois reliques du règne des grands hiérophants (bâton, couronne et armure), il vous dit où les trouver (ainsi, si vous n'avez pas l'armure-serpent, il fera référence à Fawn).
Il vous raconte comment la guerre du déséquilibre a commencé et il vous envoie en quête de l'unité du serpent du chaos. Vous devez trouver le grand hiérophant du chaos (Ssithnos) pour apprendre la marche à suivre, mais il ne sait pas où il gît.

L'œil du serpent du chaos est un des artéfacts qui vous permettra de restaurer l'é quilibre de la balance.

Lorsque vous aurez réalisé l'unité du serpent du chaos, il vous dit d'aller au grand temple de la balance pour finir le travail.

TROUVER L'ARMURE-SERPENT

Allez à Fawn. Sur le corps de Zulith, à l'intérieur du poste de garde, vous trouver un parchemin relatant l'attaque de lolo. Vous apprenez le lieu de la salle au trésor mais vous devez trouver Yelinda dans le marais de Gorlab pour obtenir la clef.



Une pièce où vous rêviez sûrement depuis longtemps de pénétrer. Ne vous inquiétez pas, le contenu des coffres est à la hauteur de vos espérances.

Cherchez Ruggs, il erre dans la ville. C'est le seul survivant du massacre. Il vous dit que Yelinda a perdu son pendentif dans la salle du trône. Allez le chercher puis quittez Fawn. Appelez le chien de Doskar pour retrouver la trace de Yelinda grâce à son pendentif. Il vous conduit dans le marais.

Yelinda a été écorchée vive par lolo. Elle vous demande la brosse de la beauté que Columna lui a volé. Donnez-le lui, elle vous offre la clef de la salle au trésor. Un moine arrive pour s'occuper d'elle.

Retournez à Fawn et trouvez une petite pièce dans l'angle sud-est de la salle du trône. Allez vers le nord à travers un mur illusoire. Vous descendez un escalier pour découvrir la salle au trésor. Ouvrez la grille avec la clef de Yelinda. Dans un des coffres, vous voyez enfin l'armure-serpent (avec également, un arc de l'infini et un grand nombre de biens magiques et précieux).
Pendant que vous êtes dans le coin, allez à la maison à l'ouest, dans la forêt (77 sud, 28 ouest). Ouvrez-la avec la clef de la tombe de Gannt. Je vous laisse découvrir la suite.

TROUVER SSITHNOS

Allez au temple de la tolérance et discutez à nouveau avec Sethys. Il vous apprend où repose son maître et accepte d'aller au temple de l'enthousiasme malgré son grand âge. Acceptez qu'il se joigne à vous et dirigez-vous vers la porte-serpent. Dès que Sethys met un pas dehors, son corps se décompose et il tombe en poussières. Il vous dit, avant de mourir, de prendre la pierre-serpent qu'il possède et que Ssithnos se trouve dans le jardin du temple de l'enthousiasme.

Prenez l'œil de serpent bleu et allez au temple de l'enthousiasme. Le corps de Ssithnos repose dans l'angle nord-est du jardin près de la porte-serpent. Jetez le sort d'invocation de l'ombre. Le grand hiérophant du chaos vous dit comment achever l'unité du serpent du chaos. Il vous raconte les mêmes choses que si vous rencontrez son fantôme dans la maison en ruines, sur l'île principale, et vous donne le même parchemin. Il mentionne une force inconnue dont vous avez besoin pour parfaire la cérémonie puis disparaît dans les limbes.

LE SACRIFICE

Allez à l'île des moines et parlez à Xenka. Elle doit avoir le mot clef "sacrifice". Questionnez-la à ce sujet: elle vous dit que le déséquilibre de la balance est allé trop loin, que seul un sacrifice peut permettre de ramener les choses à la normale. Vous êtes désigné volontaire.

Allez au crématorium, à Monitor. Montez sur le four crématoire et poussez le levier. Dupre intervient et se sacrifie à votre place. Prenez ses cendres et récupérez les affaires dont vous avez besoin.

Retournez à l'île des moines discuter avec Xenka. Elle vous dit d'apporter les cendres du défunt à la chapelle du chaos sous Skullcrusher. Questionnez-la à propos de votre tâche finale. Elle vous donne une épée ophidienne en or et vous dit d'aller sur l'île du soleil levant au temple de la balance.
Passez prendre Gwenno à la bibliothèque.

L'UNITE DU SERPENT DU CHAOS

Allez à la cité du chaos. Si vous n'avez pas encore fait exploser la double porte au nord, dans l'entrée du temple, faites-le. Allez dans l'angle nord-est et descendez les escaliers vers le premier sous-sol. Allez à l'angle sud-est et

descendez au deuxième sous-sol. Allez à l'angle sud-ouest et montez deux niveaux.

Suivez le couloir vers le sud-ouest jusqu'à ce que vous trouviez une double porte en or. Ouvrez-la : bienvenue dans la grande chapelle du chaos. Examinez le mur du fond et ouvrez le passage secret. Vous arrivez dans le sanctuaire de la chapelle.
Suivez les instructions de Ssithnos pour accomplir la cérémonie. Mettez le serpent de pierre noire du chaos dans son emplacement sur la table et le mur des lumières s'ouvre. Posez chaque fléau (contenus dans les prismes) sur son piédestal (folie sur émotion, débauche sur enthousiasme et anarchie sur tolérance). Chacun d'eux disparaît dans des flammes. Pour finir, placez les cendres de Dupre sur le quatrième piédestal. Il y a une grande explosion puis Dupre vous parle. Il dit que son esprit est maintenant uni avec celui du serpent du chaos. Il vous demande de vite rejoindre le temple de la balance. Xenka peut éventuellement apparaître pour dire la même chose.
Prenez le serpent de pierre noire du chaos. Retournez à la porte-serpent.

TEMPLE DE LA BALANCE

Prenez le dernier chemin, au nord, de la porte-serpent centrale pour vous rendre au temple de la balance. Descendez de la porte-serpent et lisez le livre. Prenez les deux serpents rouges et les deux serpents bleus dans les angles de la pièce. Mettez un serpent rouge (chaos) et un bleu (ordre) sur les plateaux au nord et au sud. Six symboles des vertus de l'ordre et du chaos apparaissent sur les six piédestaux bleus et rouges. Les portes se déverrouillent. Prenez les six symboles et sortez.

Allez à l'ouest par un chemin rocailleux. Vous trouvez un livre qui vous explique comment équilibrer les vertus de l'ordre et du chaos. Cela marche ainsi :

la tolérance (les chaînes) équilibre l'éthique (la torche)
l'émotion (le cœur) équilibre la logique (le boulier)
l'enthousiasme (la rose) équilibre la discipline (la dague).

Visitez les lieux jusqu'à ce que vous ayez trouvé les six chapelles des vertus. A chaque fois que vous en trouvez une, laissez-y le symbole de la vertu opposée. Si l'opération est bien effectuée, de petites étoiles apparaissent sur le piédestal et l'avatar dit : "that did it !". Si vous vous êtes trompé, un éclair apparaît et vous pouvez être attaqué. Quand vous avez terminé, un livre apparaît sur le piédestal. Il vous indique que vous devez vous placer entre les piliers et lire le passage.

Note : si vous continuez, vous ne pourrez plus faire machine arrière. Il est donc temps de vérifier votre inventaire. Vous devez avoir : trois serpents de pierre noire, la couronne, l'armure, le bâton, l'anneau, le collier et les boucles d'oreille de serpent ainsi que l'œil du serpent du chaos.

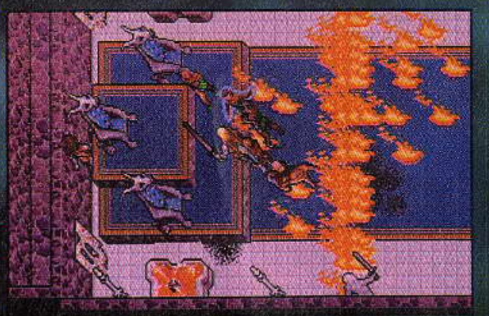
Retournez vers la porte-serpent, placez-vous, au nord, entre les piliers. Lisez le livre et traversez le pont de glace qui apparaît au nord. Arrêtez-vous entre les deux piliers suivants et répétez l'opération (cette fois-ci, c'est un pont de feu qui apparaît). Ouvrez les grandes portes en bois.

Il y a un piédestal rouge avec une pancarte disant "symbol of chaos" et un bleu avec une pancarte indiquant "symbol of order". Pour obtenir les objets de ces piédestaux, allez dans la pièce complètement à l'ouest. Prenez la clef verte sur la table. Jetez un sort de dissipation de champ de force sur le coffre et ouvrez-le avec la clef verte. Vous trouvez un arc de l'infini, des parchemins magiques et un livre. Lisez le livre, il vous dit comment faire pour ouvrir les portes en or.


Dupre se sacrifie pour vous. Il n'est peut être pas utile de s'encombrer de ses affaires car l'issue est proche et les combats en perspective sont rares.

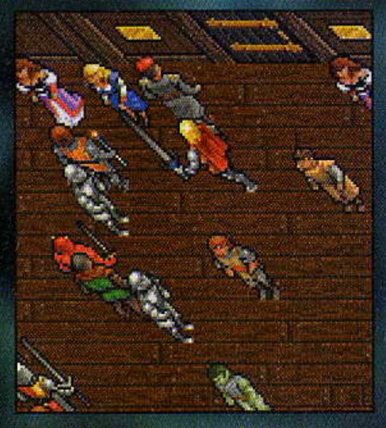
Allez dans la pièce la plus à l'est et ouvrez le coffre avec la clef verte. Prenez une chandelle de serpent et retournez à l'ouest dans la salle de l'autel de glace. Il y a un piédestal mentionnant que le feu équilibre la glace. Mettez la chandelle de serpent sur le piédestal et le mur de glace fond, laissant de gros morceaux de glace. Prenez-en un, avancez et prenez la gemme de glace.
Retournez à l'est dans la salle de l'autel de feu. Mettez le morceau de glace sur le piédestal rouge. Un chemin noir apparaît sur la lave. Avancez pour prendre la gemme de feu.
Allez aux portes en or et mettez la gemme de glace sur le piédestal bleu et la gemme de feu sur le piédestal rouge. Les portes en or s'ouvrent.
Vous trouvez ensuite un piédestal disant que vous devez placer ici des cubes de l'ordre et du chaos. Des portes en bois vous empêchent de continuer.
Pour obtenir les cubes, il vous faut suivre un petit labyrinthe de boutons et de téléporteurs.
(Montez les escaliers sur la gauche et appuyez sur le bouton de droite. Descendez et passez le mur illusoire sous l'escalier. Appuyez sur le bouton, passez la porte et lancez le sort de télékinésie sur le bouton de la pièce suivante. Dans la pièce précédente, prenez le téléporteur de droite. Passez la porte au nord et appuyez sur le bouton. Dans la salle, au sud, prenez le téléporteur de gauche.

Sortez par le mur illusoire, montez les escaliers et appuyez sur le bouton de gauche. Passez deux portes vers le sud et ouvrez le coffre de gauche. Prenez la clef. Utilisez le sort de télékinésie sur le bouton de la pièce la plus au sud. Descendez, passez le mur illusoire et prenez le téléporteur de droite. Ouvrez la porte du fond avec la clef et descendez les escaliers. Passez la première porte et jetez un sort de destruction de piège sur le coffre. Prenez la clef.


Regardez bien l'image et cherchez ce qui cloche. Pour réussir ce tour de force, il faut taper pour lancer le jeu, SERPENT PASS au lieu de SERPENT. Ensuite, pendant le jeu, appuyez sur F2 ou F3.

Remontez et, dans la salle au sud, prenez le téléporteur de gauche. Ouvrez la porte du fond avec la clef que vous venez de trouver. Prenez deux cubes de glace, jetez un sort de destruction de piège sur le coffre et prenez la troisième clef. Au nord, prenez le téléporteur de droite. Descendez les escaliers au nord et ouvrez la porte du fond avec la troisième clef. Prenez deux cubes de feu et revenez par le téléporteur puis à travers le mur illusoire.

Posez les deux cubes de glace et les deux cubes de feu sur le piédestal. Un pont apparaît. Mettez l'armure-serpent, la couronne et le bâton. Allez sur l'avant dernière marche du pont et prenez le parchemin. Il vous dit qu'il vous faut maintenant franchir le dernier pas.


Vous désiriez rencontrer quelqu'un en particulier ? Allez au coordonnées (100, 50) décimales.

Montez sur la dernière marche : vous êtes téléporté dans un nouvel endroit. Le serpent de la Terre vous dit de poser l'armure, la couronne et le bâton sur l'autel. Allez au nord, montez les marches et placez les trois reliques sur la table en or.

Vous apprenez que vous êtes en équilibre et digne de porter les emblèmes du grand hiérophant. L'œil de serpent de l'équilibre est maintenant dans votre inventaire. Les portes en bois sont ouvertes. Vous êtes téléporté auprès de vos compagnons. Vous pouvez remettre votre armure et reprendre votre arme.

Passez les portes en bois. Il y a des parchemins magiques et un arc de l'infini sur le côté gauche de la pièce. Dès que vous passez les marches en pierre du centre, le serpent de l'ordre vous envoie un groupe de créatures de la glace. Quand vous les avez tuées, jetez votre arme et prenez l'épée ophidienne que vous a donné Xenka.

Allez au nord et posez les trois serpents de pierre noire dans leurs emplacements. Votre personnage avance et ouvre le mur des lumières. Placez l'œil du serpent du chaos et de l'ordre sur l'autel devant la statue du serpent de la Terre. Le serpent vous ordonne de le tuer avec l'épée-serpent. Détruisez la statue avec votre arme. La suite... dans Ultima VIII dès février !

Fangor, l'Ent


Si vous avez besoin de vous équiper, je pense que ceci devrait suffire.

Bienvenue à bord du dernier Forum de Tilt ! Il aura fallu attendre la fin pour recevoir enfin des photos sympas de quelques-uns d'entre vous. Il était temps ! J'aurais bien envie de jouer les "Jean-Claude Bourret sauve La Cinq" et de vous demander d'envoyer un tas de chèques à mon nom pour financer ma fuite au Venezuela, mais je préfère rester dans l'honnêteté (j'accepte tout de même le liquide et les tickets restaurant). Dur, dur de vous quitter sans avoir le temps de profiter lâchement une dernière fois de cette rubrique pour crier à la face du monde mon indéfectible haine à l'égard de Jordy, d'Alain Prost, des endives au jambon, de l'émission "Mystères", des hooligans ou bien encore des équations du second degré à deux inconnues *(NDLR : même si ces inconnues ressemblent à Julia Roberts ?)* ! Quoi qu'il en soit, je suis ravi d'avoir passé ces quelques mois avec vous, succédant ainsi à notre Jean-Loup Jovanovic national, auquel je tiens à rendre ici un hommage vibrant (fonctionne avec des piles R9 de 1,5 Volt). Allez tiens, je vais vous gâter : pour la dernière, vous aurez droit à quelques lettres qu'on aurait hésité à passer en temps normal ! Voilà, notre magazine va bientôt fermer ses portes, nous invitons notre aimable clientèle à se diriger vers les caisses... Bonne année, soyez sages et à bientôt pour de nouvelles aventures !

Marc Lacombe

RETOUR VERS LE FOUTOIR

Salut les gars.
Je suis un futur nouvel ancien abonné (je sais, c'est un peu compliqué). En fait, après être passé par d'autres revues, je reviens fidèle au poste avec quelques remarques et questions *(attends, c'est même encore plus compliqué puisque, du coup, tu deviens un ex-futur nouvel ancien abonné !)*. Ce serait sympa si vous pouviez passer ma lettre, car j'ai fait un effort pour vous envoyer une zoulie photo. Les pages indiquées font référence à TILT n°118.
1) Tout d'abord, je ne comprends pas. Dans une pub pour Starlord (p.13), il est dit que le jeu sortira sur PC et Amiga. Or, dans le test (encadré p.160), vous dites qu'il n'est prévu que pour PC.
2) Ensuite, dans votre Trombino-scope, ne pourriez-vous pas indiquer clairement le type de jeu préféré de tous vos testeurs ? J'ai eu beau chercher, je n'ai pas trouvé Noëlle Béronie.
3) Vous ne trouvez pas qu'écrire en rouge sur du noir (cf p.16), c'est quasiment illisible, surtout lorsqu'on feuillette TILT dans une crypte seulement éclairée par la lueur d'une bougie vacillante et sans arrêt menacé par le spectre du rédacteur en chef ? *(Ah, toi aussi ?)*
4) Une question maintenant : j'ai l'intention de m'acheter un CD-ROM pour mon Amiga 1200. Est-ce que vous allez tester des jeux sur CD-32, ce qui revient à peu près au même ?
5) J'ai plein d'originaux pour Amiga (une vingtaine). Ils m'encombrent. Vous savez pas à qui je pourrais les vendre (même à bas prix) ?
6) Qu'est-ce que vous me conseillez comme imprimante à bulle d'encre ? Rapport qualité prix ? C'est quoi la différence avec une jet d'encre ?
Merci à toute la rédaction. Tilt est *("était", mon gars, "était" !)* vraiment un journal sympa au look d'enfer maintenant. Continuez dans cette voie.
Julien Pham, dit "Spader".

Bravo pour la photo, on se croirait dans Lawrence d'Arabie ! Doguy me fait remarquer qu'il a chez lui exactement la même dague que toi. Simple coïncidence ? J'en doute... Ferais-tu partie de la même secte d'adorateurs sataniques que notre rédac chef préféré ?
1) Au moment où nous avons eu Starlord entre les mains, Microprose ne prévoyait pas de version Amiga mais, depuis, les choses ont peut-être changé. Les fans de l'Amiga devront malheureusement patienter puisque la version PC sortira elle-même un peu en retard.
2) Par manque de place, il est difficile de caser tous les testeurs dans le trombinoscope. C'est pourquoi tu n'as pas trouvé Noëlle dans le numéro 118. Elle était par contre dans le numéro117 (ainsi que dans le numéro 119, déguisée en extra-terrestre).
3) Ce n'est pas pour rendre hommage à l'impérissable chef d'œuvre de Jeanne Mass "En rouge et noir" que nous avons décidé de publier le texte d'Ultima VIII en rouge sur fond noir, mais simplement parce qu'on trouvait ça très joli !
4) L'Amiga CD-32 étant très nettement positionné sur le marché des consoles plutôt que sur celui des micros, on se demandait justement si on allait en parler ou pas. Maintenant au moins, c'est clair, on va les tester... chez nous ! Et personne ne le saura jamais !
5) Je connais un type à Dijon... Jean-Pierre Bernuchon. Il achète n'importe quoi (je lui ai même refourgué mon ZX-81 et ma mobylette !). Bon, sans rire, le mieux est de passer une petite annonce dans un magazine spécialisé... Plus chez nous malheureusement !
6) Je suis allé demander conseil à Serge, notre spécialiste maison, qui m'a dit en gros : "Une imprimante à bulles d'encre projette l'encre sur le papier en la faisant chauffer. Une imprimante à jet d'encre projette l'encre avec un machin qui vibre... Et si tu ne sais pas ce que c'est qu'un machin qui vibre, demande à ta sœur, elle doit savoir ! Ouarf ! Ouarf !"... Ah bravo ! Le niveau de la vanne ! Lamentable ! Ceci dit, pour répondre à ta question, tu devrais trouver ton bonheur dans la série des BJ, de Canon (une gamme d'imprimantes fiables qui coûtent entre 1 500 et 4 000 francs).



UNE NOUVELLE ABONNEE !

Monsieur,
Malgré mes 57 ans, j'ai réussi les sept premiers niveaux de Dune 2. Je m'engage sur l'honneur à me réabonner si vous m'envoyez une aide valable pour le niveau 8 : rien à faire contre les missiles qui détruisent la base. Si j'en fais une autre, je n'ai plus d'argent. Aucune aide ne m'a été donnée par 36-15 Tilt.Merci de votre compréhension. Je ne dors plus.
Suzanne Fournier

Ecoutez Suzanne, entre nous, ne le répétez à personne, ce n'est peut-être pas une très bonne idée de s'abonner en ce moment... Je vais quand même vous filer un coup de main pour Dune 2, vous l'avez bien mérité. Les missiles tombent aléatoirement autour de votre base ou sur celle-ci. Pour passer au niveau suivant, effectuez des sauvegardes à chaque fois que les missiles tombent loin de votre base. Si l'un d'entre eux touche la base, reprenez la sauvegarde précédente. D'accord, certains appelleront ça tricher, mais c'est à peu près la seule façon de s'en sortir vivant. Voilà, vous devriez pouvoir dormir maintenant !

GALE FORCE JEUX

GAMME PC - 3.5"	TTC
1869	335
Aces of Pacific	312
Aces Over Europe	321
Airbus A320	330
Alone in the Dark	340
Animation Workshop	N.C.
Archon 93	N.C.
Arena	N.C.
Arme Fatale 3	203
B-Wing	N.C.
Batman Returns	316
Battle Isle	303
Battle of Time	N.C.
Battlechess 4000	252
Bloodnet	N.C.
Brutal Sports Football	N.C.
Buzz Aldrin	328
Campaign 2	N.C.
Carlos	N.C.
Chess Maniac	449
Civilization VF	303
Commache Mission 2	N.C.
Commanche	332
Complete Chess 2	N.C.
Cyberspace	N.C.
Darkseed VF	378
Darksun V.F.	N.C.
Day of the Tentacle	361
Detroit	N.C.
Dogfight	243
Dune 2 VF	287
El Fish	258
Eric the Unready	249
Evidence	N.C.
Eye of the Beholder III	307
F-14 Fleet Cder	N.C.
F-15 Strike Eagle III	351
F1 Grand Prix	287
Falcon 3.0	301
Fields of Glory	303
Fighter Bomber	N.C.
Flashback	243
Flight Sim Toolkit Win	N.C.
Freddy Pharkas VF	280
Gabriel Knight	N.C.
Global Domination	N.C.
Goblins 2	259
Great Courts 2	N.C.
Guy Roux Manager	300
Harrier Jump Jet	301
Hired Guns	N.C.
History Line	361
Imperial Pursuit	194

GAMME PC - 3.5"	TTC
In Extremis	N.C.
Inca 2	N.C.
Incredible Machine VF	268
Ishar 2	244
Jack the Ripper	N.C.
Jordan in Flight	287
King Quest 6 VF	300
Krusty Fun House	N.C.
Lands of Lore VF	316
Laura Bow 2 VF	287
Les Enfants du Silence	229
Les Maitres de l'Aventure	252
Les Mansley - Lost in LA	255
Litil Divil	N.C.
Loom VF	273
Lost Viking	273
LS Larry VI	N.C.
Lucas Evasion	N.C.
Maelstrom	N.C.
Mig 29	236
Might and Magic 4 VF	287
Might and Magic 5	279
Morph	N.C.
Mortal Kombat	N.C.
Perfect General	361
Pinball Windows	361
Police Quest III	353
Police Quest IV	N.C.
Populous 2	287
Prehistorik 2	233
Prince of Persia 2	276
Privateer	350
Quest for Glory 3 VF	282
Rally	N.C.
Realms of Darkness	N.C.
Return of the Phantom	303
Rick Dangerous II	203
Robinson Requiem	N.C.
Sabre Team	N.C.
Sam & Max	N.C.
Sea Wolf	N.C.
Sensible Soccer	213
Shadow Caster	N.C.
Space Hulk	289
Space Quest 5 VF	282
Star Reach	N.C.
Star Trek II	N.C.
Street Fighter 2	212
Strike Commander	296
Strike Squad	N.C.
Stunt Island	404
Subwar 2050	N.C.
Syndicate	328

GAMME PC - 3.5"	TTC
Terminator 2	N.C.
Terminator 2029	N.C.
Terror of the Deep	N.C.
The Challenger	N.C.
Theatre of Death	N.C.
Tornado	326
Trolls	255
Ultima 8	N.C.
Ultima VII VF	248
Willy Beamish VF	336
Wing Com 2 VF	248
Wizardry VII VF	N.C.
X-Wing	354
Xenobots	259

GAMME PC - CD	TTC
7th Guest	522
Bat 2	N.C.
Battle Chess enhanced	428
Battle of Time	N.C.
Chessmaster Pro MPC	364
Cinemania	572
Curse of Enchantia	227
Day of the Tentacle	361
Deep Voyage	316
Dinosaure Adventure	449
Dracula	N.C.
Dragon Tales	N.C.
Dune VF	356
Eye of Beholder III	319
Freddy Pharkas	321
Gabriel Knight	N.C.
Goblins III	N.C.
Golden 7	N.C.
Guiness Disc Record 92	363
Gunship / Midwinter	389
Inca	385
Inca 2	N.C.
Iron Helix	N.C.
Jack the Ripper	N.C.
Jazz: A Multimedia History	714
King Quest 6	449
Koshan Conspiracy	N.C.
Kyrandia	369
Laura Bow II	449
Lawnmower Man	N.C.
Lemmings Oh No	N.C.
Loom	446
Lost in Time	N.C.
Majestic Places MPC	361
Megarace	N.C.
Mixed up Mother Goose	388
Motor Stars	449
Mozart	273

GAMME PC - CD	TTC
Quest and Fun	N.C.
Rainy Forest	316
Rebel Assault	N.C.
Ringworld	273
Secret of Monkey Island I	319
Sherlock Holmes III	565
Shuttle	393
Space Quest 4	404
Spirit of Excalibur	303
Star Trek	N.C.
Stellar 7	395
Strike Commander	N.C.
Supremacy	303
The Patrician	N.C.
Ultima Underworld 1 + 2	328
Vivaldi	273
Volcano	252
Wild Places	300
Wonderland	303
World of Xeen	N.C.
World View	300
Wrath of the Demon	328

GAMME SON	TTC
SoundBlaster 2	549
SoundBlaster Pro	814
SoundBlaster 16 Basic	1135
SoundBlaster 16 MultiCD	1414
SoundBlaster 16 ASP	1693
CDROM Smpl vts+7G	1414
CDROM Dble vts	N.C.

AGREE	
Compaq	N.C.
Hewlett Packard	N.C.
Microsoft	N.C.

MS Flight Simulator 5 plus tous les derniers scenarios N.C.

Plus les derniers jeux directe des USA.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE AVEC PLUS DE 800 PRODUITS PC.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

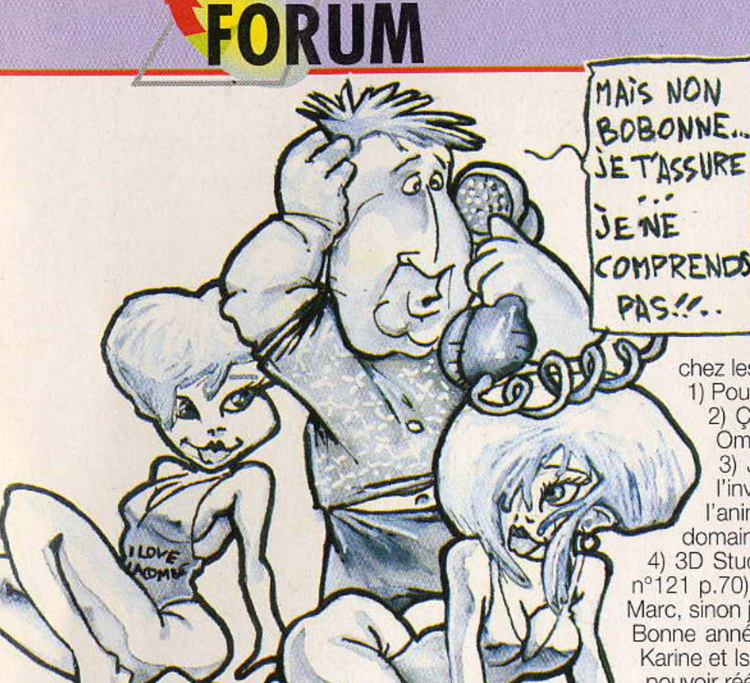
TITRES	QTE	PRIX	MONTANT
		Port	30
		Total TTC	

TI 122

(Tous les prix sont TTC. Port: 30Fr par commande.)

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:



PATRIIIIIIIIICK !

Bonjour mon chéri
J'ai 26 ans, je me prénomme Laurence, je te trouve avec 3 copines super beau mec, rigolo, et je trouve tes critiques sur Jordy et les autres (Hélène par exemple) très valables. Enfin un journaliste qui bosse bien, puis j'arrête ici les compliments sinon ça va être une vraie déclaration d'amour, très tendre et chaude à la fois *(v'l'a autre chose... C'est ma copine qui va être contente !)*.
Je te prouve ainsi que toutes les nanas n'entrent pas en guerre contre toi via la phrase "tous bons, tous cons", ça prouve aussi que tu provoques des ravages de séduction chez les femmes (moi par exemple). Questions :
1) Pourquoi y'a pas le Tilt d'or du meilleur journaliste de la rédaction ?
2) Ça fait 3 ans que j'ai un Atari STE, j'ai juste le volume des références pour mon langage Omicron, total je peux rien faire avec cette m...e, puis c'est valable ou pas comme langage ?
3) Je te plante le décor mon petit Marc. Je pipe que dalle en informatique, en amour c'est l'inverse *(houla ! C'est une proposition ça?)*, mais bon, j'aimerais énormément pouvoir faire de l'animation sans prendre des cours. Est-ce qu'un logiciel existe pour une personne nulle en ce domaine, enfin je parle d'un logiciel animation / programmation, quitte à changer de bécane.
4) 3D Studio c'est dur à s'en servir... A première vue non puisqu'il y a un mioche de 15 ans (Tilt n°121 p.70) qu'a fait une super démo. Alors moi j'en ai 26, ça devrait être bon (fait gaffe à ta réponse Marc, sinon je divorce, pas de réponse style "à 15 ans, un mec c'est plus dégourdi qu'une fille de 26").
Bonne année à tout le monde, grosses bises à toute l'équipe de Tilt de la part de Laurence, Sonia, Karine et Isabelle, puis toi Marc, ne mange pas trop de Nutella. A la prochaine , si jamais j'ai le droit de pouvoir réécrire *(ben non du coup, dommage !)*. Bisous pour Marc.
Laurence

Et la photo ? On n'a pas mis sa photo ? Et les mensurations ? Qu'est-ce que c'est que ce fan club qui manque à tous ses devoirs ! Bon, il doit me rester quelques photos dédicacées dans un tiroir, je vous les envoie accompagnées de quelques posters rieurs. Vous pouvez aussi vous abonner à "Marc Magazine", que je compte vendre à la gare de l'Est en alternance avec "Marcadam Journal", histoire de compléter le R.M.I. que je toucherai dans quelques mois après l'arrêt de Tilt.
1) Un Tilt d'or du meilleur journaliste de la rédaction ne servirait pas à grand chose (d'autant que c'est moi qui l'aurait à chaque fois !) et puis franchement, ici, on apprécie que moyennement l'idée d'une récompense dans le genre "Empaillé du mois" comme chez Mc Donald.
2) Le langage dont tu parles n'est pas le plus mauvais, mais il est très peu utilisé, à part en Allemagne (mais ces gens-là ne sont pas comme nous ! Signé : Jean-Marie). Si tu veux te lancer dans la programmation sur ST, je te conseillerais plutôt le GFA Basic ou, si tu veux uniquement programmer des jeux, le STOS (qui te facilitera la tâche).
3) Difficile de faire de l'animation sur ton ST. Il va sans doute te falloir changer de machine. Sur Amiga ou sur PC, Deluxe Paint IV propose quelques fonctions d'animations qui devraient te permettent de t'initier aux joies du dessin animé. Si tu veux aller plus loin, Disney Animation Studio met à ta disposition des techniques semblables à celles utilisées par les dessinateurs de chez Disney et est assez facile d'emploi.
4) 3D Studio est aujourd'hui très répandu, mais il s'agissait au départ d'une application plutôt professionnelle et donc assez complexe. Les résultats obtenus sont spectaculaires, mais la maîtrise parfaite du logiciel requiert énormément de travail. Avec un peu de patience, et malgré ton lourd handicap (mon dieu, mais c'est une fille !) tu devrais rapidement arriver à faire aussi bien que Thierry Proto !
(NDLR : nous vous annonçons la création du MALAPRIS - Mouvement Anti Lacombe Agissant Pour Réparer l'Injustice Sexuelle - qui se donne pour but de faire cesser les ravages produits par Marc dans le lectorat féminin de Tilt. Son arme ? Une photo de ML en porte-jarretelles à la sortie d'une école. Son slogan : "Lacombe, tu ne seras pas un autre Michael Jackson").

MICHEL, MAITRE DU MONDE

Votre revue m'a permis de découvrir des jeux comme Dune II, Genesia, Civilization... Comme vous l'avez compris, j'aime la stratégie. Voici mon problème. Je possède un Amiga 500 avec une extension de 512 Ko. J'aimerais savoir ce que je peux faire pour le rendre plus puissant et utiliser au mieux ces jeux qui, parfois, sont bien lents sur ma pauvre petite machine. Je m'en remet à vous car les vendeurs n'ont pas le temps de s'intéresser à mes questions ou, pire, quand ils me répondent, ils vont si vite que je n'y comprend rien. Ah, oui, je précise que je suis un néophyte en matière d'informatique et mon grand âge ne me permet plus d'apprendre (à vrai dire je n'en ai pas vraiment envie). Toujours est-il qu'à 26 ans, j'ai toujours envie d'être le maître du monde. Je sais, ma question doit vous paraître un peu simplette, mais il me faut une réponse. D'ailleurs, à votre place, je me ferais bien voir par ma personne car j'aurai besoin de conseillers quand je serais grand empereur de l'univers. Je vous laisse, merci d'avance !
Michel Schwoertzig

Cher maître du monde, vous tombez bien, je cherche du boulot... Je vais donc me faire un plaisir de répondre humblement à vos interrogation métaphysiques. Il existe bien des cartes accélératrices qui vous permettraient d'améliorer nettement les performances de votre Amiga 500, mais elles coûtent presque aussi cher qu'un Amiga 1200 tout neuf. Je vous conseillerais donc respectueusement l'achat d'un Amiga 1200, si vous pouvez vous le permettre.
Marc, votre dévoué serviteur

ENCORE UN MACHO ?

Salut à toute l'équipe de Tilt ! Au fait, pourquoi ce nom ?
Je vous écris pour vous faire part de quelques observations et vous poser quelques questions (tiens, ça rime, je devrais me mettre à la poésie). Trêve de plaisanteries, commençons :
Tout d'abord je voudrais répondre à R.R. (n°118), qui vous reprochait de coller vos portraits dans les Previews, moi je ne suis pas contre, mais ayez au moins l'obligeance de nous éviter des nausées en nous montrant vos grimaces *(ce ne sont pas des grimaces, ce sont nos véritables têtes !)*. Vous pourriez mettre des caricatures comme celle du n°117 (p.4). Je voudrais aussi dire de ne plus vous laisser marcher sur les pieds par ces femelles enragées qui nous em...bêtent avec leur machine à la c... Bon, j'arrête parce que je vais encore vous attirer des problèmes avec mes blagues foireuses *(non, non, tu peux y aller ! On ne risque plus rien maintenant !)*. Maintenant, pour les tests, pourquoi ne pas passer en revue toute l'équipe quand vous testez un jeu et établir un "pour" ou "contre" en mettant le nombre de personnes dans chaque catégorie suivant leur avis ?
Bon, venons-en aux questions
1) Pour quand Goblin 3 est-il prévu (oui, je suis bigleux ou les dates de sortie étaient absentes dans la Preview du n°118)
2) A votre avis, quel est le meilleur défouloir sur PC ?
3) Flashback sera-t-il suivi d'une suite ?
4) Où sont passés Dark Sun, Blastar et Starfighter Ace ? Doguy aurait-il mangé les disquettes au cours d'une dinojurassite aiguë ?
5) Pourquoi ne pas avoir testé Syndicate et Imperial Pursuit et avoir donné les soluces aussi tôt ?
6) Quel est, à l'heure actuelle, le meilleur choix à faire si on veut acheter un ordinateur ?
7) A quoi sert le Trombinoscope ? Franchement, est-ce qu'on raconte notre vie et nos exploits informatiques ?
Merci d'avoir eu le courage de lire ma lettre, malgré les fôtes d'aurtografe et la bave *(ta lettre était effectivement couverte de trucs visqueux)*, je devais avoir une crise d'épilepsie quand je l'ai écrite *(ah, bon, si c'est ça on te pardonne !)*.
Rafaël dit "Heavy Metal Man"
PS : J'ai pensé à la photo !

ENVOYEZ MOI LA DISQUETTE !

Je désirerais que vous m'envoyez la disquette Qwak sur Amiga. Je vous en remercie.

*Bien sûr mon garçon, pas de problèmes ! Mais si tu ne mets ni ton nom, ni ton adresse, on va avoir du mal à t'envoyer une disquette. Notre seul indice pour te retrouver est un tampon sur l'enveloppe de ta lettre : "Autun, ville d'art et d'histoire, Saône et Loire". Bon, qu'est-ce qu'on fait ? On envoie une disquette de Qwak à tous les habitants d'Autun (*NDLR : les Autistes *?) ? On rigole, mais ce gaillard n'est pas le seul à nous écrire sans indiquer d'adresse pour la réponse. Ça aurait pu servir d'exemple pour les autres, mais vu les circonstances, c'est raté !*

BONNE ANNEE !

Bonne année et bonne continuation à l'équipe de Tilt, qui produit depuis plus de 10 ans un magazine super.

Christophe

Mais tais-toi Christophe, tu vas nous porter la poisse ! Non, sans rire, merci quand même ! On aurait bien continué dix ans de plus, mais des types armés de calculettes en ont décidé autrement...

LETTRE HYGIENIQUE

(Note : Cette lettre a été tapée à la machine sur une feuille de papier hygiénique)

Dijon, le 09/11/93

Cher Tilt,
Je t'écris pour te dire que j'adore ton journal, d'ailleurs, j'ai utilisé ton papier. L'humour de tes journalistes est digne de Roucas et Bézu réunis *(Argh, non, pas ça, c'est trop dur !)*, continuez.
L'actualité est toujours très bien suivie (bravo pour ton article du ZX-81 du mois dernier).
Les mots me manquent pour décrire la joie qui est la mienne (et certainement celle d'autres lecteurs depuis toutes ces années où Tilt nous accompagne).

Laurent Guignard

Merci Laurent pour cette missive qui a au moins le mérite d'être originale ! Ici, on se demande comment tu as réussi un exploit pareil parce que la feuille de PQ avait une forte tendance à se déchirer. Tout ça pour vous dire qu'on ne reçoit pas que des lettres bourrées de compliments et de flatteries. Certains ne sont pas contents et le font savoir de façon parfois marrante, comme Laurent, qui a en plus le courage de signer (tant pis pour lui ! Les représailles seront terribles !). Nous traiter de Bézu, c'est vraiment la pire insulte que tu puisses nous faire et je suis très peiné (snif !). Doguy, lui, trouve que se faire traiter de Roucas, c'est encore pire. Ça se discute !

Salut Rafaël !
Merci pour la photo et pour tes questions. Tu t'en doutes, le nom de Tilt fait référence aux flippers. En effet, au tout début (le premier numéro date d'octobre 1982 !), les micros n'existaient pas et Tilt parlait uniquement de flippers, de jeux d'arcade, de jeux à cristaux liquides et de jeux d'echecs électroniques. Tout ça ne nous rajeunit pas ! Tes questions maintenant...
1) Bonne nouvelle : Goblin 3 est déjà sorti et il est très bien !
2) Personnellement, j'avoue que j'ai un petit faible pour des jeux comme Spear of Destiny ou In Extremis, qu'on ne peut trouver que sur PC et qui te permettent de cavaler dans de sombres couloirs en massacrant tout ce qui bouge. Côté castagne pure et dure, Mortal Kombat est de loin le jeu de baston le plus réussi sur PC.
3) Les programmeurs de chez Delphine ont effectivement prévu de donner une suite à l'excellent Flashback, mais pour le moment nous n'avons encore rien vu de concret.
4) Dark Sun et Blastar sont déjà sortis (ils ont été testés dans le numéro 119 et ont obtenu respectivement 90% et 76%). Starfighter Ace a quant à lui été retardé. Il était question d'une version sur consoles dont on est depuis sans nouvelles, mais Doguy n'y est pour rien.
5) Syndicate et Imperial Pursuit arrivés trop tard pour notre bouclage. Plutôt que de les tester un mois après les autres journaux, on a préféré vous donner directement la solution et quelques aides de jeu, ce qui sous-entend clairement que ces deux soft étaient loin d'être mauvais et auraient obtenu des notes de plus de 80 % s'ils avaient été testés.
6) Tout dépend de tes goûts et surtout de tes moyens... Un Amiga 1200 te permettra de jouer, de faire du dessin et de la musique pour moins de 3 000 francs, alors qu'un PC convenable (486 DX 33 MHz avec carte sonore, etc.) te coûtera un peu plus de 10 000 francs. Tu pourras trouver plus de détails dans notre numéro "Guide de Noël des jeux sur micros".
7) Le Trombinoscope a été créé pour vous permettre de mieux connaître les goûts de chaque testeur, ce qui peut vous aider à choisir parmi les jeux testés ceux qui correspondent le mieux à vos propres goûts. Et puis une tronche (surtout gratinées comme les nôtres !) est plus évocatrice qu'une simple signature.

PETITES ANNONCES

VENTES

PC

Vds orig. PC (V.F.) 150 F, X. Wing Sqs privateer, Land of Lore, Shadow Caster, Dune 2, Indy 4. **Frank FILIPETTI, 48, rue Malfangeat, 38400 Saint-Martin d'Heres. Tél. : 76.25.00.57**

Vds jx Pc : Prince 2, Seal Team, Inca, Syndicate, Jurassic Mark, Tornado Lands of Lore etc. px : 150 F. **Phil BRAMI, 50, rue T. Lautrec, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.13.14.94**

Vds carte mère 486 ISA 4 mo Ram 3 500 F DX 33. **Gaétan SEAU, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76**

Vds PC 486, HD 125 mo, 4 Moram, Svga 1 mo, 3 1/2 + 5 ", écran coul. + filtre + 2 HP + souris + nbx jx et utils. px : 9 800 F. **Brahim ZOGHLAMI, C/O, Pradeilles, chemin du Bouzol, 03800 Gannat. Tél. : 70.90.28.03 W.E**

Vds orig. PC 160 F + port Eob 1, 2, Ishar 1, 2, Krondor, Yserbius, MM5, Amazon, Waxworks... **Alain. Tél. : (16-1) 39.80.94.85**

Vds pour PC CM 386 DX 40 + Copro 387 64 ko cache sans Ram 1 200 F et imp. BJ 20 + charge feuil. px : 1 400 F. **Ludovic RAULIN, 78, rue Pierre Brossolette, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.32.97.62**

Vds carte sonore Pro audio spectrum 16 bits px 1 200 F. **Laurent SOSSON, 26, rue Lejeune, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.23.29**

Vds 486 DX 33 256 K 4 Moram MD 40 3 1/2 jx SVGA 1 mo + uti. 14" coul. Scanner NB, souris Sbaster CD Rom px : 12 800 F. **Fabien GOUINI, 166, rue du 4 août, 69100 Villeurbanne. Tél. : (16-1) 78.68.37.35**

Vds jx orig. PC 3, 5 P : Castles 2 : 140 F, D-Day : 120 F, Sensible Soccedr 2 : 130 F ou 350 F les 3 ! **Bertrand MERLIER, 15 A, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35**

Vds jx orig. : PC 3, 5 p. : Goal : 160 F, the Patrician : 170 F ou 310 F les 2. Éch. jx. **Bertrand MERLIER, 15 A, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35**

Vds IBM 386/16 + DD 40 mo + 2 mo VGA coul. + lect. 3,5 + souris + docs + impri. IBM 4 500 F à déb. **Franck HERBINIERE, 9, av. RP Corentin Cloarec, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 41.19.06.60**

Vds PC 1512 coul. 2 lect. 5,25" tbe + souris + manuel + housse + jx + intégral PC px : 2 500 F. **Philippe TASSIN, 10, square des Dîmes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00**

Vds PC 386 DX 33 + Copro, 4 mo Ram, DD 100 mo, SVGA 512 ko, carte son comp. SB, souris px : 6 000 F à déb. **Dominique DUVIVIER, Ch. D314, 2, av. Sully Prudhomme, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.83.74.86**

Vds Pc Epson 286, 12 Mhz, DD 80 mo, 3 1/2 + 5 ", écran VGA mono, carte vidéo VGA coul. px : 3 000 F. **Sébastien GOLLION, 11, allée du Moulin à Bareau, 91640 Briis-sous-Forges. Tél. : (16-1) 64.90.81.43**

Vds DD 116 Meg SCSI 3 1/2 px : 1 300 F imp. Star LC 10 C : 1 000 F imp. Oki 84 microline 600 F. **Michel THOMAS, 7, allée de la Madeleine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.45.33.98**

Vds PC 1512 ext 640 KL DD 20 mo écran coul. + imp. jet d'encre HP + T de T + base + tabl. + manuels + jx px : 1 200 F. **Guillaume FOURNIER, 6, rue Léonidas, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.27.63**

Vds jx PC & Amiga px sympas demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59**

Vds PC 386 jx 25 Mhz DD 40 mo 1 mo Ram lect. 3 1/2 Sound Blaster écran VGA + nbx logs px : 7 000 F. **François BRUNTZ, 04, rue de Latérale, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.30.47**

Vds 486 DX 33 4 mo SVGA 1 mo, écran 14" 1024 768 Drive 5 "-3 1/2 DD 100 mo 256 ko cache, nbx logs px : 9 000 F. **Denny MANSART, 9, rue Saint-Hubert, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.04.46 ap. 20 h.**

Vds HP 48 jx, vds Pr. PC : Epic, Police Quest 3, Comanche. **Isabelle CORSON, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 45.36.09.21**

Vds orig. PC : Lost Vikings : 190 F, Goblins 3 : 240 F ? Port inclus. Cherc. contacts PC HD CDROM. **Thierry SAINT-AIGNAN, 30, av. du MOnt-Blanc, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.09.93**

Vds jx PC 3 p. 5 à bass prix, liste contre timbre. **Christophe GUIDONE, 74, rue de la Gardiette, 13013 Marseille.**

Vds jx PC orig. : Silent service 2 : 150 F, Fields of Glory, 250 F, Goal : 200 F, Flashback : 150 F. **Thierry KOPP, 12, rue de la Vallée, 57159 Marange-Silvange. Tél. : 87.80.47.47**

Vds 2 oridinateurs pour 7 500 F PC 386/25 + 4 jx + CPC 6128 + 60 jx orig. + documentation px à déb. **Valéry VALENTIN, 11, rue Saint-Maurice, 68116 Guewenheim. Tél. : 89.82.58.36 ap. 18 h.**

Vds 386 DX 33, MD 40 mo, 4 mo Ram, écran VGA + souris + joy + Soundblast + Dos 5 + nbx jx px : 5 200 F. **Antoine LEMAIRE, 88, rue Denis Gogue, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.29.00.13**

Vds PC Compaq 386 DX 20 + 4 mo Ram + 40 mo DD + impri. Citizen 120 D + 3 1/2 lect. + clavier + souris + sans écran px : 3 000 F. **Emmanuel LE GOUPIL, 11, rue des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.10.02**

Vds 386 DX 25, 4 mo, 40 mo DD, SVGA 512 ko, lect. 3 1/2 et 5 " 250 disk livres, revues, tbe px : 6 000 F. **Stéphane LEFEBVRE, 29, rue Gambetta, 59269 Artres. Tél. : 27.27.10.65**

Vds jx PC : Alone in the Dark, Civilisation, Eyes Beholder 2 px : 160 F pce. **Jean-Xavier GINEL, 367, rue Marius Cadoz, 01170 Gex. Tél. : 50.41.92.94 W.E**

Vds ou éch. jx PC (orig.) : X-Wing, Strke Comm, Civil. Tentacle, Underw 2, Sensi Soccer px : 190 F pce. **Jérémie CLEVY, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.14.72**

Vds PC 286/16 1 mo Ram 3" MD, DD 40 mo VGA, carte compatible Adlio, dos 3.3, souris, joys, écran + 9 jx px : 5 000 F. **Marc BELLON, 12, chemin des Ajoncs, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.05.72**

Vds PC jx orig. : Epic 100 F tbe. **Brice LATIL, Quartier les Barnovins, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 42.02.54.37**

Vds 386 DX 16 IBM 64 k cache + VGA 256 K + DD 60 mo + 4 mo Ram + 3 1/2 + souris + mo VGA + nbx 50 F px : 4 000 F. **Xavier SPINOSI, 7, rue Jean Veber, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.11.12**

Vds 486 DX 266 imp. coul. Cdrom Modem, Scaner, SVGA 1 mo px : 15 000 F à déb. **Thomas GROLLEAU, 24, allée de Fontorbe, 17400 St-Jean d'Angely. Tél. : 46.32.46.83**

Vds PC 486/33 + orch. Proiis + SB 2 + 4 Moram + Ec SVGA + périph. + Dos 6 + Win. 3.1 + logs (jx utils) + doc px : 9 000 F. **Pierre CORNEC, 31, rue Carves, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23 ap. 10 h.**

Vds carte 386 40 DX + divers bas px + vds D. dur S CSI 1, 460 px : 6 500 F cher. contact logi. **Guy WEIBEL, 28, rue Louise, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38**

Vds 3086 + DD 31 mo + écran VGA + souris + joys + MS Dos 50 + jx 3" 1/2 + clavier Azerty + carte sonore + 2 HP. **Cédric PICARD, 1, rue de l'Hollia, 08700 Neufmanil. Tél. : 24.53.84.62**

Vds nbx jx à bas prix sur PC. **Cyril BENOIT, 95 ? RUe Juiverie, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.51.57**

Vds PC 486 DX 33, 4 mo Ram, Dos 5, souris, DD 130 mo, 256 ko, ss gar. écran SVGA px : 8 000 F. **Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03**

Vds jx Pc : UW2, Ultima 7, Lure of the Temptress VF, Fields of Glory, 175 F pce + port. **David SARANGA. Tél. : (16-1) 69.30.73.33**

Vds PC orig., Tycoon D, FS 5, Field of Glory, P. Persia 2, Stronghold, Pirate Gold Zool 100 à 250 F. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51**

Vds PC 3086 VGA 40 mo DD lect. 3,5 et 5, 25 pouces + Works 2 + Monkey px : 4 000 F. **Laurent ASSELIN, L'Aillaude, chemin du Ventoux, 84120 Pertuis. Tél. : 90.09.02.44**

Vds jx sur PC 3" Space quest 5 VF Gd Px microprose, Gods, Jet Fighter 2 Opérations Steath... **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63**

Vds CD-Rom PC « The 7th Guest », px : 400 F à déb. **Jérôme LAMARTINIERE, 27, rue Berzelius, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.88.04**

Vds orig. PC Coman. MD1, Sealteam, Rroad DX, Serpent, Simfarm, B17, Gnbattle, Tornado, WC 1 & 2, px : 100 à 200 F pce. **Bin ZHANG, appt. 75, bat. B, 87, chemin Salade Ponsan, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.76.72**

Vds ou éch. jx utils pour PC et C64 chem. lect. 1541 pour C64. **Philippe BEAUJARD, 4, rue Louis Paget, 39400 Morez.**

Vds Comanche Epic Heart of China px : 150 F et éduc. à 100 F sur Pc cher. jx PC. **Antoine BOUCHET, 41, place de l'Eglise, 69250 Montanay.**

Vds PC 386 DX 33 + Copro + Sb PRO 2 + 2 enceintes + DD 120 mo + Dbl lecteurs px : 6 000 F. **Damien HAQUET, 83, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.66.56**

Vds IBM 386 SX, DD 40, 2 mo Ram, Lightmodem, utils px : 4 200 F. **Laurent DURUPT, 6, rue Général Leclerc, 88450 Vincey. Tél. : 29.67.41.77**

Vds Ishar et Transartica sur FAL-Contrailroad Tycoon sur PC px : 150 F. **Nicolas BRONARD, impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06**

Vds 286-16 Mhz 1 mo VGA DD 40 mo + 3 1/2 carte son + 4 logs px : 2 500 F. **Hervé COIRAT. Tél. : 35.61.34.98 ap. 18 h.**

Vds orig. Space Hulk 3",5, sur PC : 250 F. **Grégory SCOTTI, 26, rue la Roseraie, 67860 Boofzheim. Tél. : 88.74.64.19**

Vds PC 286 DD 40 mo VGA coul. 1 mo Ram 3 1/2 HD 5 " HD + nbx jx px à déb. px : 2 000 F. **Denis CABASSON, 18, rue du Landsberg, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.64.82**

Vds jx PC : Day of the Tentacle (VF) 350 F, Kyrandia px : 300 F A-Train px : 325 F et Railroad Tycoon px : 250 F. **Maxime TRANNOY, 2, rue de l'Herault, 62124 Bertincourt. Tél. : 21.73.33.13 ap. 19 h.**

Vds PC 386 SX 33 DD 80 mo SVGA coul. 4 mo Ram carte Sound Producer Pro + 2 HP + Micro + Dos 5.0 + Win. 3.1 + joy + souris px : 4 500 F. **Vincent DUCHENE, 24/28, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.19.37**

Vds sur PC carte son Soundmaster + enceintes 250 F F15 II HQ Field of Glory Acespacific V-Victory I px : 150 F. **Patrick RUSSO, 3, rue Prof. Delvalle, 06000 Nice. Tél. : 93.62.33.59**

Vds jx orig. PC : Synd, U7, SC, Figp, Larry 5, Eob 2, etc... px : 150 F pce ou éch. jx et utils. **Philippe MARLE, Chez Raudrant, A. 62, av. Général Frère, 69008 Lyon. Tél. : (16-1) 78.78.02.38**

Vds jx PC : Leisure Suit Larry 3, 5, Comanche, Eternam, Martian Memorandum, px : 200 F pce. **Nicolas GEORJON, 87, av. de Paris, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.86.02**

Vds pour PC : Prince 2, Eternam, Zool... 100 à 250 F ou éch. ctre Dune Bodyblows, Xwing etc. **Cédric DINAUT, 31, rue d'Aubeterre, 63118 Cebazat. Tél. : 73.25.28.28 ap. 18 h.**

Vds PC 386 DX 33, 4 mo, 2 DD, 40 + 80 mo, lect. 3" 1/2, 5" ", VGA 512 k, tapis + souris + joys + logs px : 5 000 F. **José SACCHI, 19, rue du Petit Bontemps, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.71.64**

Vds jx orig. PC (Lure, Indy 4, Lemmings 1 + 2, Kyrandia, P. of Persia 2, Aces, Links, Spear of Dest. etc.) **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90**

Vds jx PC 150 F, Dogfight, Fiel of Glory Strike Comander, Space Hulk, Lands of Lore + Minimodem px : 350 F. **Patrice MUGNIER, 15, champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél. : 74.67.92.54**

Vds PC 386 DX 40, 4 mo, DD 85 mo, écran SVGA, souris, Dos 5, Win. 3.1 + utils + nbx jx : Alone, WC 2... px : 7 000 F. **Emeric CHEVALIER, 24, rue Vauthier, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.27.01**

Vds jx PC : Tentacle, Ultima 7 (VF), Ishar 2, px : 150 F pce ou 400 F les 3. **Christophe DELAN, 19, chemin de la Madonette, 06200 Nice. Tél. : 93.86.45.07**

Vds PC 386 SX 33, 2 mo, DD 40 mo, écran SVGA, lect. 3" 1/2 et 5" ", Dos 5 et jx + utils. **Hervé BOSSER, hameau de Plaisance, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.09.47**

Vds 386 DX 40 + carte vidéo 1 mo + sans DD + sans Simm. + écran px : 3 000 F, carte mère 286 : 200 F, jx PC-ST. **Gilles RAYMOND, 34, bd ST-Marcel, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.34.46**

Vds joys « Quickjoy MS » pour PC neuf, val. : 200 F px 120 F vds Tits n° 59 à 78 7 F pce. **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 57170 Chateau-Salins.**

Vds PC 1512 coul. DD 20 mo + housses + man. + souris + tapis + nbx jx px : 3 000 F. **Loïc BOURSON, 2, place François Rabelais, 95100 Argenteuil.**

Vds 386 SX 25 4 Moram 40 MODD EC. SVGA 2 lect. HD nbx jx : Indy 4 Hook Gods etc + divers px : 5 500 F. **Michaël ESNAULT, 60, Grande Rue du 8 Mai 1945, 91430 Vauhallan. Tél. : (16-1) 69.41.86.50**

Vds 386 SX 20 3 mo DD 330 mo SCSI SVGA 33 1/2 5. Blaster + souris + imprim. jx utils : 6 500 F DD 330 + ctrl. : 2 000 F. **Grégory LANG, 4, rue du Château d'Eau, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.00.71**

Vds jx PC et Amiga à bas px. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.30.79.59**

Vds PC 386 2 mo DD 80 mo + Dos 6 + Win. + Works + Modem + logs px : 5 500 F tbe. **Bruno JACQUES, Le Bas Mougard, 14490 St-Paul-du-Vernay. Tél. : 31.21.59.39**

Vds ou éch. jx orig. sur PC : Eternam, Monkey Island, Laura Bow 2. 180 F pce. **Guy DUBOIS, 9, rue du Château d'Eau, 33210 Toulenne. Tél. : 56.63.00.01**

Vds jx PC : Dune 2, Syndicate, KGB Ultima Underworld, 140 F pce. **Dominique CHUPIN, 273, rue Jim Sevellec, 29800 Landerneau. Tél. : 98.21.68.09**

Vds Zenith 386 SX 16, DD 40, 3 mo Ram, écran LCD VGA mono, souris px : 6 000 F TTC à déb. **Jean MARCOULIS, bat. D5, rés. Lurian, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.10.43**

Vds 386 DX 33 4 mo Ram ; 80 mo DD ; SVGA & Soundblaster, impri. 24 aig., Word, Windows, etc. Px : 8 000 F à déb. **Cédric JAVAULT, 38, av. Galilé, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 69.33.51.62 (répondeur)**

Vds Pc 386 Alfaskop 4 mo Ram + DD 120 mo + moni. VGA + Dos 5 + Windows 3.1 + souris px : 6 800 F. **Christophe VAN DAMME, 5, allée des Primevères, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.42.15**

Vds Pc 286 IBM écran coul. DD 32 mo + DD ext sans cartouche + filtre écran + lect. 5 " px : 950 F. **Nicolas LIPARI, Quartier Ste Croix, n° 3, 13390 Auriol. Tél. : 42.04.36.11**

Vds ou éch. jx orig. sur PC, cher. Wargames. **Joël LAGAUDE, 102 bis, rue Stalingrad, 78500 Satrouville.**

Vds orig. sur PC : Lands of Lore (Fr.) 250 F, Ultima Underworld px : 175 F, X-Wing px : 200 F. **Thierry COLOMBA, La Forêt, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.24.51**

Vds jx sur PC à petits prix (faire offre). **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.25.74.56**

Vds carte intel. 486 DX 33 Isa 256 K caché sans ram. ss gar. px : 2 450 F val. : 3 300 F. **Lionel DEGLISE, Marignieu, 01300 Belley. Tél. : 79.42.17.72**

Vds écran 21" multi 5 N/Entr. 6 500 F imp. Star LC 24/20 1 900 F DD 210 mo 1 500 F carte mère 386 DX 25 2 mo 900 F. **Jean-Pierre TOMASSO, 26, rue Henri Dunant, 89100 Paron. Tél. : 86.64.52.16**

Vds PC 486 DX 266 8 Ram DD 250 M, Dos 6.0, carte son, joys Gravis-SVGA, jx utils. **Dominique AGNES, 6, rue Neuve Pierre-Curie, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.26.32**

Vds 386 DX 20 DD 210 mo 256 k, écran SVGA coul. 4 mo Ram + impri. + nbx jx et logs, px à déb. **Romain REBIARD, 89, av. des Hameaux, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.25.98.97**

Vds PC XT coul. 5 " DD px : 800 F PC 80286 mono 3 1/2 DD + carte son Adlib. px : 3 000 F. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.62.44**

Vds jx sur PC à petit prix. **Christophe GRALL, 16, place de l'Orangerie, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.90.95**

Vds jx orig. PC : Space Hulk, Stunt Island, 3D Construct. Kit 2, Street Fighter 2, etc... 100 à 200 F pce. **Philippe MONJARET, 2, villa Sisley, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44**

Vds PC 386 SX 25, DD 40 mo/2 mo Ram, 1 lec. 3" 1/2, moni. VGA + 1 joy px : 5 000 F + Dos 5 + nbx jx et utils tbe. **Frédéric GOSSON, 12, square des Chênes, 33990 Hourtin. Tél. : 56.09.24.50**

Vds carte modem Kortex 1200 pour PC 286 + logs + doc px : 350 F. **Didier NOULET, 19, rés. des Cottages, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.85.86**

Vds 386 DX 25, 4 mo, SVGA, carte son, DD 40 mo : 4 500 F vds ou éch jx orig. pas cher. **Charles CASASSUS, 100, rue du Faubourg du Temple, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.38.12**

Vds port 286-16 1 m DD 20 VGA 3 1/2 px : 3 500 F carte son Adlib. + enceinte + joy + 7 jx px : 500 F (neuf 990 F). **Robert VIGEAN, 11420 Belpech. Tél. : 68.60.67.13**

Vds PC 386 25 mo DD 85 mo + double DR DD, écran et carte SVGA, 1 mo, Dos 5, Win. 3.1 sound Blaster nbx jx prog. imp. **Gilles FLEURY, 106, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.05.20**

Vds jx PC orig. 200 F pce Xwing Shadow Caster Privater KQ 6 VF etc... **Jean-Luc OLLIVIER, La Grande Plaine, bat. 3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76**

Vds jx PC à très bas prix. **Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31**

Vds les meilleurs Doms Pubs sur PC, liste ctre un timbre: **Willy FOLLIN, 29, rue des Grès, 02200 Pernant.**

Vds orig. sur PC 200 F pce : Day of the Tentacle, Alone in the Dark, Indy 4, Syndicate, Legacy, Epic. **Laurent DA COSTA, 63, rue de l'Eglise, 88380 Archettes. Tél. : 29.32.63.26**

Vds ou éch. jx PC : Eternam : 150 F Alone in the Dark : 200 F. Recher. Monkey Island 2. **Florent GENOUX, Chemin de Sainte Hélène, Clos de Contes, 06390 Contes. Tél. : 93.79.01.59**

Vds jx PC 3" 1/2 : Lost in Time 1 et 2 ; KQ 6 (VF) ; LOst Vikings ; Indy 4 (VF), Civilization : 200 F pce. **Olivier MARCEL, « La Gahète », Mondonville, 31700 Blagnac. Tél. : 61.85.25.83**

Vds PC 386 SX + 5 mo + DD 100 mo + Copro + SVGA orichid. + écran NEC multisync. + nbx jx px : 10 000 F à déb. **Jean-Michel PAULI, 130, chemin des Tulipes, La Moutonne, 83260 La Crau. Tél. : 94.38.69.40**

Vds Civilization, A10, Fis, Age, B 17, Chuck Yeager, Croisière, Gobliins, E.O.B. 2, Lure, Robin Hood, 100 à 200 F. **Jean-Charles FACCIO, 17, rue Raynal, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.41.11**

Vds PC 386 DX 20 + Copro ss Maths + 4 Moram DD 80 mo + VGA coul. Dos 6.0 utils. jx 64 k Cache. px : 6 000 F. **Sébastien BOURGINE, 6 B, Maradas Orange, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.25.96.59**

Vds jx Pc : Veil of Darkness, Day of the Tentacle, King Quest 6, Nigell Mansell, Sleepnalker etc... 150 F. **Chantal HIEST, 16, rés. Bois Comptois, 62880 Annay-sous-Lens. Tél. : 21.28.53.17**

Vds nbx jx (Wing Commander orig. 99 F) et CM 386)DX-25 + 387, le tt 500 F. **Samuel QUELIN, 30, rue Royale, 62100 Calais. Tél. : 21.96.99.23 ap. 18 h.**

Vds PC 286-12 + Coprocesseur Arithemétique 2 mo Ram DD 65 mo, lect. 3 1/2, 44 mo VGA + 4 jx 5 500 F. **Antoine BANET-RIVET, 93, rue Lepic, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.77.13**

Vds PC 386 SX 4 mo Ram DD 40 mo écran VFA + lect. 3"1/2 et 5" " + souris + logs px : 6 000 F à déb. **Olivier LEGER, 33, villa Alexandre, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.13.54**

Vds PC 286 15 MHZ DD 40 mo 2 mo Ram écran VGA lect. 3 1/2 + 5 " Dos 5 + souris + nbx logs jx px : 4 000 F. **Matthieu COCHINI, 81, rue Sophie Rodrigues, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.15.84**

Vds jx orig. 3 "1/2 (Alone in the Dark-Kyrandia-Xwing-Eternam-Ultima UNderworld 1) 800 F. **Yannick WEISS, 37, rue Vauban, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.31.70**

Vds jx orig. sur PC de 30 à 100 F, liste contre env. timbrée ou téléphoner. **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79**

Vds PC 386 SX 640 ko de Ram, écran Tandy + lect. 3,5 + 5,25 +

VENTES

AMIGA

Vds jx à bas prix sur A1200/A500. **Jimmy BROUCKE, 5, av. Jean Moulin, 13580 La Fare-les-Oliviers.**

Vds pour A500-1200 jx et utils, liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34**

Vds jx sur A500 et 1200. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias.**

Vds A200 B + 1084 S + jx px : 3 000 F DD GVP 30 : 1 500 F éch. jx PC-AM env. liste rech. jx am. PC faire offre. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78**

Vds jx sur Amiga et PC à prix sympas. **Franck RISTAT, 24, rue du 11 Novembre, bat. 4, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.15.53**

Vds A500 + 1 moni. 1084 S + 2 joys + souris optique + 100 jx + disks vierges + bte de rangt 3 000 F. **Mikaël BENGIOAR, 3, bd Jules Peltier, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.39.14**

Vds jx sur Amiga à bas px. **Stéphane CAZABONNE, 60, rue du 11 Novembre, Pav. 40, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

Vds jx à bas px sur A500 et A1200. **Christian FOURNIER, 28 D, 17, rue E. Dolet, 59260 Hellemmes-Lille. Tél. : 20.33.45.60**

Vds A500 + 1 mo + joys + souris + jx + péritel px : 1 500 F. **Emmanuel DESSENDIER, 202, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.83.92**

Vds A500 + ext 512 ko + péritel + jx + moni. + nbx jx px : 2 600 F, rég. Rhônes Alpes et Bourgogne. **Tél. : 72.04.26.58**

Vds A500 1 mo + lect. + Rom 2.0 + Dom. Pub + tableur + PAO + C. Cheq. + Amos + 30 jx orig. + joy px : 2 000 F. **Jean-François LEFORT, Les 3 Muriers, 84110 Rasteau. Tél. : 90.46.12.81**

Vds A500 1 méga + moni. coul. 1084 S + 300 disks + 10 orig. + 1 joy + souris + livres px : 2 500 F. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67**

Vds A600 + 1085 S + joys + nbx jx orig. (Cap, Superfrog, Soccer Kid, Chaos Engine...) ss gar. px : 3 000 F. **Paul FREY, 16, rue Auguste Daix, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 49.84.21.47**

Vds Amiga 2000 B + 2 lect., émulateur XT 640 ko + Drive 5", jx, utils, démos px : 3 500 F. **Pascal DELIOT, 7, rue des Vignes, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.61.04**

Vds jx à bas prix sur Amiga. **Olivier CHEBBI, 20, rue Lucien Sampaix, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.03.09.17**

Vds éch. jx A500, 600, 1200, très bas px (Ishar 2, Arabian, Superfrog, yo jo !... etc.) **Fabien GAILLARD, 5, rue des Roses, 69008 Lyon.**

Vds logs orig. pour Amiga + impri. tbe px sympa. **François BABIK, 6, allée Jean-Bart, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.05.24 ap. 19 h.**

Vds jx et utils sur Amiga à bas px. **Farid BELLILI, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03**

Vds jx génial orig. pour plusieurs joueurs sur Amiga, délire et fous rires assurés px : 50 F les 3 ! **Pascal BALLET, 8, rue Jean-Bart, 29200 Brest. Tél. : 98.45.77.97**

Vds sur A500 : Street Fighter S 2 : 150 F, Heimdall px : 150 F, Lord of the Ring, 120 F etc. (neufs avec notice). **Christian COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58**

Vds jx Amiga à px sacrifiés (Genesia, Turrican 3, Space Hulk, Hir Ed Guns...). **Didier PEDRENO, 8, av. de la Lodola, 06190 Roquebrune-Cap-Martin.**

Vds jx à bas px sur Amiga, demander liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds A500 1 mo + moni. 1084 stéréo + lect. ext. + 150 jx + notices + démos + boîtes + souris + joy + revues 3 800 F. **Christophe VAN DAMME, 5, allé des Primevères, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.42.15**

Vds nbx orig. pour A500 de 100 à 80 F. **Christophe MARTIN, 86, bd G. Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.65.54.68**

Vds Amiga 1200 (ss gar.) + écran coul. 1084 S + impri. coul. Star LC 10 + livres util. + souris + joys px : 3 700 F. **Julien DOMBRET, 29, av. du Chater, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.44.74**

Vds A500 + 512 ko + lect. ext. + 2 joy + nbx jx px : 2 000 F. **Frédéric DUFOURD, 104, rue de la Sagerie, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.24.02**

Vds jx pour A500 et 1200 px sympas. **Georges AZEVDO, 15, rue St-Pierre, 79140 Bretignolles. Tél. : 49.81.07.58**

Vds A500 1 mo + joy + nbx jx et utils (Dune 2, Syndicate, Superforg, Flashb., Amos, Propage) px : 2 000 F. **Nicolas RULLEAU, 18, rue Lescure, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.13.92 (W.E.)**

Vds jx A500-1200 très bas prix (liste sur demande). **Laurent MOERENHOUT, 124, place St-Léger, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.61.32**

Vds A500 1 mo + action Replay 3 + 40 jx px : 2 700 F, vds jx. **Jean-Luc BURCHI, 3, bd Pierre Menard, rés. les Coudriers, bat. B 4, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.99.21**

Vds A500 1, 500 m° + souris + joys + nbx jx : Syndicate, SF 2 etc... + multi-playes tbe px : 2 500 F. **Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe Morisot Gargenville, 78440 Yvelines. Tél. : (16-1) 30.93.71.26**

Vds jx, démos sur A500 à bas px env. tbre pour liste. **Mickaël TABOUILLOT, 18, allée Prudot d'Avigny, 54400 Longny-Haut. Tél. : 82.25.59.12 ap. 18 h**

Vds ext. mémo 2 mo (extensible 8 mo) pour Amiga 2000, vds souris optiaue, jx Mook. **Rémy PLANCHE, 4, rue Honoré de Balzac, 58640 Varennes-Vauzelles. Tél. : 86.38.01.02**

Vds pour Goal, Data-disk équipés Reactualisée + 150 jx (Pays-Am. Sud-Asie, Club : Sui, Por, Bel, D2...). px : 20 F. **Eric JORIS, 3, rue de la Mediterranée, 6A, 51100 Reims. Tél. : 26.82.95.92**

Vds orig. Amiga the Patrician, Genesia : 150 F, Utopia, Merchant Colony : 120 F, Robocop, Explora 2 : 50 F port 20 F. **Alain POUCHAIN, 64 bis, av. de Rigny, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.31.87.58**

Vds A2000 B + moni. coul. 10835 + ext. 4 mo + Joy + 2 lect. 3"1/2 int. + utils + jx, val. : 10 500 F px : 4 700 F. **Christophe ANTOINE, 3, rue Cavallotti, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.86.44**

Vds A500 1 méga + moni. coul. + lect. ext. + souris + 2 joys + 100 disk jx et utils + bte rang. px : 2 900 F. **Eric ROZIER, 14, rue Eugène Lamarre, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.84.23.71**

Vds jx sur Amiga et PC, px sympas, demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59**

Vds ou éch. jx sur A500 px super sympas, rech. simulation Golf, vds calculatrice Casio Graphique. **Karl TICHANNE, imp. Guy Bourrier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.46.04.14**

Vds ou éch. jx sur A500, plus docs + aides jx de rôle, cher. doc 6 Fa Basic. **Christophe MAUME, 28, rue J. Chaptal, appt. n° 22, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.73.10 ap. 19 h**

Vds jx sur Amiga 500 et 1200 liste contre env. timbrée. **Joe MARQUES, Ecole de Lacourt, St-Pierre, 82290 Lacourt-St-Pierre.**

Vds 30 logs orig. sur Amiga : Patrician, Dune 2, Ishar 2, Robocop 3, Bat... etc px : 2 000 F. **Benoît LEDUC, 88, rue Porte Nouvelle, 49260 Montreuil-Bellay. Tél. : 41.52.39.36**

Vds A500 1 mo + TV 66 cm + jx 2 000 F imp. Epson LX-800 : 750 F – Imp. coul. Citizen Swift 24 : 1 500 F. **Albert LY, 19, rue du 14 Juillet, Ch. 219, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.84.10**

Vds A2000 + M 1084 S + souris + joy et nbx jx tbe px : 5 500 F. **Jürgen STRITT, Ecole de St-Maudet, 29360 Clohars-Carnoet. Tél. : 98.39.97.33**

Vds A500 + 1 mo + disks (DP4) + Drive ext. + moni. 10835 px : 3 000 F (Joy & souris). **Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingetorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.34**

Vds A500 + 2 lect. + ext. mem. + livres + impri. MT 80 + divers px : 3 500 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 47.46.10.79**

Vds jx sur A500 à bas px, liste sur demande. **Stéphane SCOTTO, 34, rue Marcel Pagnol, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.77.22**

Vds jx sur A500 à bas px. Liste sur demande (Genes, A. Overdrive, Soccer Kid, Goal). **Anthony JOUETRE, 2, allée des Prunelles, 29600 Plourinoles-Morlaix.**

Vds à petits px nbx jx sur Amiga 500/600. **Philippe DIEUZAIDE, 07, rue Jean Giono, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.30.24.58**

Vds jx Amiga et Atari orig. 40 à 120 F et K7 SMS et MD px env. 100 F. **Frédéric BOUSSARD, 36, rue Chabot Charny, 21000 Dijon. Tél. : 80.58.98.30**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + souris + joy + jx : 2 800 F. **Samy MECELLAH, 23, av. Salvador Allendé, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.22.19**

Vds A600 ss gar. + souris + joy + Workbench + nbx jx px : 1 500 F. **Rémi GOUTHERET, 1, place du Bois de la Grange, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.62.98.94**

Vds A500 1 mo + 1084 S + Interface Sampler + 1 joy + 2 souris + nbx progr. px : 3 000 F. **Fabrice POLINE, 12, rue des Ajoncs, 91640 Briis-sous-Forges. Tél. : (16-1) 64.90.78.32 le soir.**

Vds Amiga 2000 XT + DD 20 mo + Ram 3 mo + mode PC + carte passerelle + Lec 5"" + 2 lect. 3"1/2 + écran + D688 px : 3 000

PETITES ANNONCES

F. **Christian KOCHALSKI, Le Panoramic B, 179, voie Julia, 06250 Mougins. Tél. : 93.69.55.48 ou 93.69.92.34**

Vds A500 + ext. + 2 lect + soft Amiga et ST + revues + impri. etc... **Sébastien RAMBAULT, M 109, 82, rue Paul Maurin, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.29.08.42**

Vds orig. sur Amiga à bas px (Sports-Aventure...). **Pascal VITART, Groupe Lorilleux, bat. R esc. AD, n° 1170, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.00.17**

Vds A500 + ext. 512 + moni. + nbx jx : Dune I, II, Civilisation, Ishar I, II, Projet X... + joys + souris px : 2 500 F. **Xavier FORTUNATO, 37, Côte de Beule, 78580 Maule. Tél. : (16-1) 30.90.87.67**

Vds Amiga 600 HD + DD + 1083 S + 200 Disks jx orig. util... px : 3 000 F. **Eric PETION, 53, av. A. France, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.54.92**

Vds A500 1 mo + lect. ext. + access. (tapis, btes + Quadrup.) + 100 jx + utils + démos + manuels px : 2 000 F. **Gilles BUI, 19, rue St-Exupéry, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.09.82.96**

Vds A2000 91 tbe + M. coul. + souris + tapis + 90 jx orig. + 2 bte + 1 S. Konix tbe + not. **Stéphane. Tél. : 29.25.95.23**

Vds 13 jx sur A500 500 F ou 80 F pce. **Christophe JEANNE, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.56.04.75**

Vds jx 500 et A1200. **Pascal BARBERO. Tél. : (16-1) 45.73.01.11**

Vds A500 1 mo + 1 Drives + moni. 1083 S + souris + joys + 120 disks + démos px : 3 200 F. **Jean-Pierre GIRAUDO, 3, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.58.20.00 ap. 18 h.**

Vds Amiga 1000 + joys + souris + jx (Syndicat...) px à déb. **Lilian LALARDIE, 12, av. Mazarin, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.14.41**

Vds A500 + ext. 512 ko + lect. ext. + moni. coul. + digi. son midi + nbx jx + souris + rangt tbe px : 2 000 F. **Lionel SAMSON, 11, rue Léon Bloy, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.96.66**

Vds A600 + moni. coul. + lect. ext. + souris + joy : 3 000 F et vds jx orig. (Dune 1 et 2, Syndicate, Flasb) moitié prix. **Sébastien MERCIER, 23, rue de la Sente, 17800 Pons. Tél. : 46.94.01.45**

Vds A500, 1 mo, moni. 1083 S, manu., nbx jx, utils, bte rangt, joy, housses, souris, tapis + vds GG, jx, ext. : 1 200 F. **Philippe DEBROISE, Quartier les Perrages, 13250 Cornillon-Confoux. Tél. : 90.50.43.46**

Vds 2000 C 1 mo Chip Systeme 2 px : 2 500 F + impri. MPS 1230 à 1 200 F + data/Textomat 200 F. **Etienne SCHNEIDER, 5, rue des Sapins, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.92.23 ap. 19 h.**

Vds A2000 + moni. 1083 S + souris + joy + jx (Eobe, Chaos, Engine, U6) px : 3 500 F. **Jean-Marie GARNIER, 2, rue Eugène Helary, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.71.06**

Vds Amiga 2000 + moni. + carte PC + 2 lect. int. + souris + 100 disks + Dpaint 4 + Real 3D. **Benoît GAUDIN, Les Baups, Villars, 84400 Apt. Tél. : 90.75.46.80**

Vds A500 plus + 2 mo de Chip + carte VXL-30 + 2 mo de Fast Ram 32 bits Burst + 68882 + écran 1084 + jx px : 6 500 F. **Stéphane GABILLAT, 39, rue Blanqui, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.28.86**

Vds jx Amiga orig. Epic Atrain Powermonger Genesia Fire Dgune etc... A500/1200 demandez liste. **Jean-François GUERAULT, 1, le Champ du Chêne, 50600 Parigny. Tél. : 33.49.23.27**

Vds jx orig. Amiga (F15 II, Wing Commander, Thunderhawk... + 3 compils) px : 100 F pce + moni. coul. px : 500 F. **Jean-Christophe BOSTOEN, 56 A, 82, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.53.41**

Vds A1200, moni. coul. impri. à jet d'encre et DD 80 mo, 4 500 F. **Benoît VANDANGEON, Château de Montramé, 77650 Longueville. Tél. : (16-1) 64.60.21.11**

Vds A500 + 1 mo + 2 joys + 4 btes de rangt + 190 jx, démos, util. + souris + Xcopy 3, 5 et 6 + Deluxe P4 tbe px : 2 500 F. **Samuel MELCHIOR, 2, rue Lenotre, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.14.20**

Vds urgent, cause chomage vds A500 + 2 mo, 1.3 et 2.0 px : 2 200 F, HD 124 mo, 2 mo, Alim., WB 2.1, ss gar. px : 3 000 F... etc. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage. Tél. : 40.27.86.57**

Vds A500 + souris et tapis + nbx jx, tbe, 1 joy, px à déb. px : 2 500 F. **Cyrille EVERTSE, 30, bd de la Résistance, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.11.56**

Vds A500 + ext. 512 k + lect. ext. + écran 1083 S + impri. matricielle + nbx jx et utils px : 3 500 F. **Frédéric DUVARRY, 8, rue Emile Eudes, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.68.08.55**

Vds A500 + 3 méga Ram + kickstart 2.0 + moni. + DD + lect. ext. + livres + disks px : 4 000 F. **Fabrice PAGE, 5, sente de la Brenne, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.53.58**

Vds Amiga 2000 3 mo, 2 lect. interne 3"1/2 + écran 1084 S + 150 jx + joy : tbe 4 000 F à déb. **Jean-Marie LE ROCH, 9, av. Charles Gide, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.31.91**

Vds A600 + 2 mo + souris + joy + 200 disk, nbx jx, Bat 2, Kyrandia, Body Blows, et utils, émul. A500, démo, px : 2 200 F. **Fabien COUDEYRE, 29, hameau de Cavalas, 30380 Saint-Christal-les-Ales. Tél. : 66.60.94.93**

Vds scanner pour A500 Handy Scanner Nib de Cameron 500 F. **Jean-Marc MARQUE, 36, rue de Cronborouga, 45200 Montargis. Tél. : 38.98.37.75**

Vds A500 + ext. 512 ko + souris + 2 joys + jx et utils (civil., T. Patrician, Syndicate, Antivirus). **Nicolas LEPROUST, 1, rue Victor Hugo, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.54.95**

Vds A600 + moni. coul. + 15 jx + 12 démos + SMS 2 + 4 jx et 1 Paddle tbe px : 2 400 F. **Damien BRUNET, 08, place d'Armes, 80300 Albert. Tél. : 22.75.05.22**

Vds A500 + lect. ext. + moni. coul. + HD 52 mo + joy + Ram 2 mo + nbx jx px : 2 500 F. **Bruno LARDE, 58, rue Carnot, 59156 Lourches. Tél. : 27.44.18.37**

Vds A500 + ext. mémo + jx + DD + man. px : 2 800 F. **Georges DE BORTOLI, N° 1360, av. de Milly, 74500 Neuvecelle. Tél. : 50.75.63.14**

Vds A500 + ext. 512 k + moni. 1084 coul. + joys + souris + manuels + câbles + 200 disks (jx et utils) px : 1 800 F. **Stéphane GUTH, 10, rue du Général Roguet, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.45.03**

Vds A500 1 mo + lect. ext. + TV 36 cm + 300 disks + 3 joys + bte rangt + notices doc px : 3 500 F à déb. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, bat. C1, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96**

Vds A500 + 3 mo + DD 20 mo + moni. coul. + joys + nbx jx + utils px : 3 800 F. **Christophe BAHUON, 30, av. du Bois de la Marche, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.78.60**

Vds cher. contact pour A500 + 600 1200 500 CD TV 2000 + Atari et PC. **Rolland BOGNER, 6, rue des Bouvreuils, 57150 Creutzwald. Tél. : 87.82.16.26 ap. 16 h.**

Vds A500 + 1 mo + moni. coul. + joys + souris + nbx jx + bte rangt + manuels px : 2 000 F. **Frédéric CASTALIAN, 77, allée des Clématites, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.52.59**

Vds jx 500-1200 à très bas prix. **Jean-Francis LOPEZ, 58, cité du Château d'Eau, 62970 Courcelles-les-Lens.**

Vds A500 + 512 ko + écran 1083 S + souris + jx (Flashback, KQ5...) + manuel px : 1 990 F vds MD + 6 jx + 2 pads px : 1 200 F. **Thomas et Adrien, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.32.35**

Vds sur Amiga 1200 jx orig. : Body Blows, Ishar-Rome 150 F pce et Deluxe Paint IV Aga : 300 F. **Benjamin LLUCIA, 21 A, rue Saint-Paul, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.72.50.17**

Vds A500, 2 mo 1.3, 2.0 + jx utils, souris, péritel px : 1 800 F à déb. **David FELIX, 11, rue Ernest Chesneau, 91310 Montlmery. Tél. : (16-1) 69.01.28.67**

Vds jx A500 tbe. **Pierre NOVOTNY, 17, rue d'Estienne d'Orves, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 39.37.07.56**

Vds A600 ss gar. + nbx jx et utils. **Stéphane OTTAVI, 10, square du Cerf Volant, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.16.03**

Vds A500 1 mo + manuels + souris + joy + péritel + 100 jx tbe. Px : 2 500 F à déb. **Frédéric LECOMTE, 68, rue Muret, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.76.26.00 ap. 18 h 30**

Vds A500 + ext. 512 ko + moni. coul. stéréo + joys + livres + Street Fighter 2 tbe px : 2 300 F. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46**

Vds A2000 + 1084 S + impri. + DD 100 M + 5 M Ram + digit. + 500 disks + doc. + 2 lect. 3,5 6 000 F. **Frédéric COTTENS, 220, rue de Belloy, 60490 Ressons-sur-Matz. Tél. : 44.42.61.33**

Vds A500 + 1 mo + 2 lect. HR + écran 1084 S LS + impri. coul. MPS 1500 C + midi + Séquenceur + disks, joys, man. cédé 6 500 F. **Sylvain DELAGE, 4, rue des Tilleuls, St-Sulpice, 41000 Blois. Tél. : 54.43.16.49**

Vds A500 + ext. 520 ko + lect. 3"1/2 px : 1 100 F : jx 73 orig. (KGB, Dune 2) liste ctre timbre px : 70 à 180 F. **Fabrice TELLIER, 28, rue du Vert Gazon, 59300 Valenciennes.**

Vds A2000 B + moni. 1084 S + carte PC + 2 joys + Rom 2.0 et 1.3 + 100 disks + manuels px : 4 500 F. **Richard THIBAULT, 87, rue Emilhe Paladilhe, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.20.67**

Vds A500 + moni. 1085 S coul. + jx + souris + 2 joys + boîtes + meuble + ext. 1 mo tbe 3 000 F à déb. **Nicolas CULIOLI, 7 bis, bld Moïse, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.33.87**

Vds A500 1 mo + joys + souris (tapis) + jx + boîte rangt + 1083 S tbe px : 2 000 F. **Matthieu DESBOIS, 14, bd du Midi, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.77.76**

Vds A500 + ext. + jx px : 2 600 F PC 1512 + impri. px : 2 300 F GG + 7 jx + matériels px : 1 100 F. **Philippe SOULIE, 8, rue Victor Basch, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.44.12**

Vds A500 + ext. 512 ko + 2 joys + souris + nbx jx et utils (Dessin...) : 2 000 F. **Yoan DARRAS, 5, Eugène Carrière, 78114 Magny-les-Hameaux. Tél. : (16-1) 30.43.00.34**

Vds A500 1 mo + 1084 + lect. ext. + souris + Joy + Dpaint + nbx jx : Flash-Back, Syndicate Monkey Isl II, Simc, etc... manuels px : 1 800 F. **Marc UZAN, 1, imp. du Chef de la Ville, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.07.67**

Vds Civilization Amiga : 160 F + port tbe ach. jx orig. de stratégie (Microprose et autres). **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98**

Vds A600 + DD 30 Meg. + ext. 1 Meg + jx + moni. coul. **Guilhem FERRIER, 2 bis, rue Lachevardière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.61.57**

Vds A500 + moni. + DD 52 mo 3 mo mém., 2 lect. + souris + joys etc à déb. **José DAS NEVES, 11, rue Louise Adélaïde, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.05.86**

Vds pour Amiga souris sans fil infrarouge + Boot sélecteur DFO, 1, 2, 3 + interface Midi + Digitaliseur de son. **Taip MERSIMI, 11, allée Georges Bizet, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.50.88**

VENTES

ST

Vds Unité centrale 520 STF et souris + 10 jx. Px : 1 400 F. **Franck JOURDAN, 49, rue des Trois territoires, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.94.72. de 20 h à 22 h.**

Vds 1040 STF, moni. coul., joys, souris, nbx jx orig. : 2 000 F. **Dominique DURY, 97, rue du Château, 92602 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.35.32.**

Vds 520 STE + écran coul. SC1425 + 60 jx + souris + tapis + 1 joy + bte rang. Px : 2 000 F. **David ZAOUI, 36, bd Anatole France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.61.21.**

Vds orig. pour STE à bas px. Liste ctre env. timbrée (Kickoff 2, Caesar, Age, Dominium, Robocop 3, etc...). **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin Enfer, 95420 Wy-Dit-Joli-Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.**

Vds 520 STE + impri. + écran mono + câble télé coul. : 3 000 F. **Didier VALETTE, 3, place d'Allemagne, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.79.29.**

Vds 520 STF + moni. coul. + nbx jx + utils + disks vierges + joy + 2 souris + bte. TBE : 2 500 F. **Catherine PIGUET, 5, allée Maurice Ravel, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.10.34.**

Vds Atari 520 STF 1Mo + moni. coul. + nbx jx + impri. coul. : 3 700 F. **Yann PETON, 53, rue de l'Avre, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.40.32.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + 2 joys + 140 disks (jx et utils) + Freeboot + câbles + btes + revues tbe : 2 500 F. **Pierre-Edouard LABARRE, 66, bd Sénard, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.51.68.**

Vds jx, utils pour ST à bas px. **Stéphane LIBERT, La Gare, 33990 Naujac-sur-Mer.**

Vds 1040 STE + Blitz Turbo + Ulti Ripper + nbx jx orig. + 2 lect. + div. Joys + CFA + MNTL : 2 600 F. **Jérôme DUBOUX, 27, rue Ancienne Mairie, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 41.10.96.50.**

Vds 1040 STF moni. coul. et mono + lect. ext. disc. + Docs + joys + Hard Copieur + 3 souris, etc... **Dominique BRACQ. Tél. : (16-1) 46.64.79.65.**

Vds 520 STF + souris + péritel + revues : 900 F. Vds Populous, RVF, Stuntcar, Barbarian : 90 F Stos Basic VF 200 F. **Grégory BONDU, 50, rue Rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.83.**

Vds jx, utils, éducs sur STE et PC à bas px. Liste sur demande. Vds revues PC. **Philippe MAZARS, route de Glanes, 46130 Bretenoux.**

Vds 1040 STE + moni. coul. Philips + impr. Citizen + tapis + souris + câble Modem + nbx jx et disks + doc + div. Px : 3 500 F. **Frédéric SCHNEIDER, L'Orée d'Antony, rue du Bois Charlet, 91320 Wissous. Tél. : (16-1) 60.11.81.58.**

Vds 1040 STF coul. + nbx jx + joys + impr. Epson LX800 tbe : 3 700 F. **Laurent COUSTES, 15, rue Lafont, 33290 Ludon-Medoc. Tél. : 56.30.49.16.**

Vds nbx jx et utils sur ST à px ridicules. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-l'Authion.**

Vds jx STE/F à bas px. **Eric KONSTANTY, 42, rue d'Haussignemont, 51340 Blesme. Tél. : 26.73.78.12.**

Vds Megaste 4Mo 16 Mhz + moni. mono SM124 + souris + 23 jx orig. + utils + livres (GFA) + 200 dk. Px : 4 500 F. **Laurent COLOMBANI, 8, parc Jean Mermoz, 13000 Marseille. Tél. : 91.77.55.04.**

Vds pour Atari DD 40 Mo Protar + écran monochrome + disquettes + souris + jx, utils : 2 500 F. **Loïc SAVY, 7, place des Thébaudières, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.94.88.54.**

Vds 520 STE + moni. coul. + joys + souris + tapis + jx : 1 500 F. **Yves COMBARIEU, 11, av. des Roses, 95260 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.89.60.**

Vds STP 1040 + nbx jx, log., doc., écran coul., souris, joy, divers : 2 400 F. + table : 500 F. **Matthieu VIAL, 10, rue Henri Becque, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.03.57.**

Vds 520 STF + ext. 1 Mo + souris + péritel + lect. int. tbe : 1 000 F. à déb. **Mickaël CHAMPROUX, 5, allée de Fribourg, 54500 Vandœuvre-les-Nancy.**

Vds STE 2Mo + souris + câbles + Word Up (t.de.t.) + not. et emb. d'orig. tbe : 1 100 F. **Jérôme BEAUDEAU. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.**

Vds 520 STF + man. + souris + jx + disquettes : 1 000 F. **Olivier TORDJMAN, 161, rue Flament Reboux, 39130 Lambersart. Tél. : 20.93.07.05. Ap. 19 h 30.**

Vds 520 STF double face, moni. coul. SC1425, Free-Boot, nbx jx et utils : 2 000 F. **Rémi DERASSE, Mas de l'Hebrard, 34800 Octon. Tél. : 67.96.39.01.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + lect. ext. tbe 4 000 F à déb. + jx Atari et Amstrad dès 100 F. **Fabrice ROUX, 7, allée des Bleuets, 38670 Chasse-sur-Rhône. Tél. : 78.07.13.73.**

Vds 520 ST + moni. coul. SC1425 + 2 joys + 12 jx orig. + disks vierges + livres + 1 bureau. Px : 2 300 F. **Pascal VALLEE, 16, grande Allée le Nôtre, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.17.31.04.**

Vds orig. Atari Bargon Atack : 100 F. Special Force 100 F. Les Maîtres de l'Aventure 150 F. ST Compte 2 : 120 F. **Gilles GADY, 1, allée André Rivoire, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.62.14.**

Vds 520 STE 1 mega + moni. coul. + joys + souris + 20 jx : F19, Indy, etc.. + nbx utils + kit téléchargmt : 2 000 F. **Damien GREGOIRE GOLBIN, 32, rue Popincourt, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.00.35.**

Vds 520 ST + moni. coul. : 1 500 F. Nbx jx (Rôle, Aventure). Liste ctre env. timbrée. **Pascal MARTIN, Les Cerisiers, 38200 Serpaize.**

Vds 1040 STF + moni. coul. SC1224 + GFA Basic 3.0 + nbx jx + housses + joys + souris. Val. : 7 000 F. Px : 2 900 F. **Estienne DOUCET, 36, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.93.58.**

Vds pour ST/STE, éduc. et jx orig. à px intér. **Jof TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds 1040 STE 2Mo moni. coul. SC1435 + souris optique, joys, nbx log. Deluxe Paint, disco-copie. Px : 2 800 F. **Jean-Luc CLERC, rue Pierre Loti, 47110 St-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.38.35.**

Vds 1040 STF coul. + 140 jx + utils (dessin, anim., music) + 10 disks vierges + 1 joy + souris + tapis + mallette : 3 500 F. **Nicolas RUCINE, 27, rue Cambon, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.66.29.**

Vds 1040 STE tbe + emb. d'orig. + disquettes + livres : 2 300 F. **Jean-Luc CLAEREBOUT, 2 bis, rue de Sainte-Catherine, 62770 Willeman. Tél. : 21.47.94.59.**

Vds 520 STE moni. coul. Philips + impr. Canon BJ 10 EX + lect. ext. + jx + utils : 3 500 F. **David DUMONT, 8, rue Georges Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

Vds jx et utils pour ST. Px très rais. Liste sur demande. **Layachi MEDJEBAR, 26, rue Contamine, 08600 Givet. Tél. : 24.42.07.41.**

Vds 1040 STF + jx (Robocop 3) + 2 joys + souris. Px : 1 500 F. à déb. **Laurence CHRIQUI, 14, av. Centrale, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.25.14.**

Vds jx ST : Gantlet 2 + Double Dragon + Hard drivin + Karate Kid 2 + man. Hunter 195 F. (btes + docs). **J.-François RUIU, 20, rue Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14.**

Vds, éch., ach. log. sur ST. **David QUILLON, 31, rue Marino Simonetti, 69150 Decines. Tél. : 78.49.57.51.**

Vds 520 STE ext. 1 Mo + joys + souris + jx (40) orig. + tapis. Px : 1 500 F. **Olivier CAUDRELIER, 12, les Métairies, 26740 Saint-Marcel-les-Sauzet. Tél. : 75.46.72.72.**

Vds 520 STF + moni. coul. + souris + joy + nbx jx + lect. ext. Px : 2 000 F. **Thierry BELLUT. Tél. : (16-1) 34.22.18.16. ou Tél. : (16-1) 45.69.37.44.**

Vds jx 1040 STE (Heimdall ; Epic ; S.F 2 ; Dominium ; Gods) à bas px + Soluces (D.M. ; Chaos ; Ishar ; Robocop 3...). **Christophe IMBERT, lot. La Pinède Peipin, 04200 Sisteron. Tél. : 92.62.44.53.**

Vds 1040 STF + moni. coul. + impri. Citizen 120 D + nbx log. **Christophe PASQUIER, 11, rue de la Seine, 77178 Saint-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.02.30. Ap. 20 h.**

Vds 1040 STF + écran SC 1425 coul. + moni. N/B + souris + joy + nbx jx orig. Px : 3 500 F. **Laurent GILBERT, 16, rue Edmond Roger, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.53.60.**

Vds jx orig. sur ST à bas px. **Reynald BIAU, 14 bis, rue Guy Moquet, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds 1040 STF + joys + Trackball + nbx jx et utils + btes rang. Px : 2 000 F. **Henri DE MALET, Chemin du Fort de Saint-Elme, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.62.26.**

Vds 520 STE 1 mega écran coul. SC1435 + 400 disk + joys. TBE 2 800 F. **Jean-Pierre DAL MOLIN, Le Verdier, 47320 Clairac. Tél. : 53.84.33.21.**

Vds 50 orig. sur ST TBE de 50 à 150 F. Port compris. Remise par lots. **MICHEL. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds 520 ST + 100 jx + 3 joys + lect. double et simple face + souris : 900 F à déb. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25.**

Vds 1040 STE + moni. N/B + jx + souris + joys + utils + magazines. TBE : 2 900 F. **Jean-Yves DELOIRE, 6, square des Neerlandais, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.11.02.**

Vds jx, utils 520/1040 STE. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive.**

Vds 1040 STE + écran SM 124 NB + écran Philips coul. + 3 joys + souris + nbx jx et utils musique : 2 500 F. **Frédéric GROETSCHELL, 8, rue Victor Hugo, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.06.22.**

Vds pour Atari Dom-Pubs. Liste contre un timbre. Cher. DD 52Mo bas px. **Serge WENDLING, impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + 3 joys + 400 dsk (jx, demo, utils) + livres infor. Px : 3 500 F. **Christophe Lejeune, Les Sables Perigord, 323, rue Emile Zola, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.45.23.**

Vds 520 STE + écran coul. + jx (Ishar, Kick Off, Extension, Util.) + man. : 2 500 F. **Michel STEINMANN, 92, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.89.95.**

Vds 1040 ST 1 Mo + moni. coul. + 2 joys + souris optique + jx + utils peu servi. TBE. Tapis souris 3 000 F. **Olivier LABBE, 19, rue Oudry, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.79.48.**

Vds 520 STE 1Mo + souris + joys + écran + 68 jx + lect. HS. Px : 3 500 F. **Fabrice KAEDER, 10, chemin de Savigny, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.47.71.**

Vds STE, 2 Mo, lect. ext., SM 146, 300 diks, joys, bte, revues. Px : 3 900 F à déb. **Laurent MACHURA, 1, allée des Boutons d'Or, 79230 Pramecq. Tél. : 49.26.03.15. Ap. 18 h.**

Vds 1040 STF + nbx (Epic, the Shoktgrey, Monkey Island...) 1 600 F. TBE. **Alexandre ROUX, 148, chemin de Bacchus, Sanary/mer, 83110 Var. Tél. : 94.74.45.20. Ap. 18 h.**

Vds 1040 ST peu servi + jx + man. 2 000 F. Man. Simul vol. : 200 F. **Fabrice MEERT, 10, rue de Nancy, 08000 Charleville-Mezières. Tél. : 24.33.56.52.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 2 Joys + souris + Softs + docs : 2 000 F. **Philippe GUERRIN, rés. Maryse Bastie, 5, rue A. de Musset, 91220 Bretigny sur Orge. Tél. : (16-1) 60.84.85.41. Le soir.**

Vds 1040 STF + 50 revues + 200 jx + 2 man. + souris + moni. coul. + lect. ext. : 6 000 F. **Ronnan GLET, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.17.68.**

Vds jx sur ST à bas px. **Christophe OLIVO, 2, square Coriolis, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.12.06. Ap. 18 h.**

Vds 520 STE 1Mo + 300 disks + Kit de télécharg. + 2 joys + souris. Px : 2 000 F. **Joël ABRASSART, 27, cours Suchet, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.92.72.**

Vds 520 STF + moni. coul. + 100 jx + 2 joys + souris + GFA Basic + 20 demos. Px : 1 000 F. **Olivier CORNU, La Vue, 42600 Précieux. Tél. : 77.76.62.53.**

Vds 520 STE, 1 mega + 100 jx + joys + souris. Px : 1 500 F. **Ludovic KNITTEL, 10, rue Charles Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.91.29.22.**

Vds 1040 ST écran mono + joys + 40 disquettes + docs : 1 500 F. **Régis COSTELLO, 70, av. Picasso, Domaine de Calas, 13480 Calas. Tél. : 42.69.17.13.**

Vds 520 STF + moni. coul. + souris optique + 2 joys + 200 jx + utils. : 2 400 F. **Laurent BOSVIEL, 28, rue de la Croix du Val, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.59.46.**

Vds Mega ST1 mon. coul. SC1425 + Megafile 30 + 22 jx + joy + nbx mag. : 6 000 F. **Stéphane POSPIECH, 50, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.28.61.**

Vds 1040 STF + écran coul. + souris + joys + 30 jx (Maupi II, Gods, Lem. 1 + DCK + Del. Paint). TBE : 2 950 F. **Thomas DUHIN, 14, route d'Ardres, 62370 Nortkerque. Tél. : 21.85.72.93.**

Vds jx Atari 2600 : Hero Pitfall, 2 Moon Patrol, Boing, etc. : 50 F pce. **Christophe GUIOT, 1, av. de la Fontaine Douce, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.53.69.**

Vds STE 520 1 Mo + moni. coul. SC 1435 + 120 jx : 3 500 F. **Edmond VIPERAI, 10, allée des Violettes, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.54.29.**

Vds STF 520 1 Mo + jx. Px à déb. **Emmanuel DUTREMEZ, 6, rue Carnot, 54110 Varangeville. Tél. : 83.46.59.71.**

Vds 1040 STF + moni. coul. + 80 jx + 2 man. + souris : 2 700 F à déb. **Yannick DE LOZ, 56, rue de Margnolles, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.74.52.**

Vds 1040 STE 1 Mo de Ram + moni. coul. + nbx log. : 3 500 F à déb. **David NAMAN, 2, av. de l'Hôtel de Ville, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.04.58.**

Vds Mega ST2 + moni. SM124 + impri. Star NB 2410 + lect. 5"'. Px : 2 500 F. **Olivier BOUCHE, 9, rue Victo Hugo, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.20.16.**

Vds 1040 STF + moni. coul. + impri. Star NL10 + logs orig. + disks + joy. Px : 4 000 F. **Philippe BORNE, 2, square Léon Guillot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.38.41. Ap. 19 h.**

Vds 520 STE + moni. coul. SC 1435 + souris + joys + 50 jx + Words + Degas + démos. Px : 2 500 F. à déb. **Antoine BELPOIS, 8, mail de la Justice, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.98.33.37.**

Vds orig. pour ST 50 à 100 F. : Vroom + Data Caesar, Esvana 92, Sensible Soccer, Lemmings, etc. **Guy LEBUF, 9, rue Jeanne Chauvin, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 60.67.65.74.**

Vds TBE 520 STF + SC 1425 + nbx jx + utils + souris + 2 Joys + livres + table info. Val. : 9 000 F. Px : 2 200 F. **Laurent PARNOIS, 9, rue Fagon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.53.03.**

Vds jx 1040 ST : Street Fighter 2 150 F. Simpson : 150 F. **Christophe BERNARD, 49, route de Nice, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.22.65.**

Vds 520 STF 1Mo + moni. coul. SC1224 + 120 jx + nbx log. music + utils + joys, tbe. Px : 2 500 F. **Alain MARCAIRE, 3, rue des Templiers, 91580 Chauffour-les-Etrechy. Tél. : (16-1) 60.80.51.24.**

Vds pour 520 STE nbx jx 50 à 80 F pce + impri. Panasonic 900 F. Scanner Mandy Partner 900 F. **Philippe ROUVREAU, 7, impasse Maison Dieu, 79200 Chatillon-sur-Thouet. Tél. : 49.95.28.54.**

Vds pour STE écran mono SM124 650 F. Lect. ext. : 200 F. Spectre 128 : 200 F. Ultimate Ripper 200 F. Citizen 120 D : 600 F. **Eric TRANNOY, 19, lot. Ste-Victoire, 04130 Volx. Tél. : 92.79.32.31.**

Vds 520 STE 1 mega + util. + jx + souris + péritel : 1 000 F. **Thomas PROST, 28, rue des Etats Généraux, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.74.60.**

Vds 520 STF + nbx jx + joys + souris. Px : 1 100 F. **Sylvain DUBOIS. Tél. : (16-1) 39.86.39.91.**

Vds 520 STE 1 Mo, écran coul., souris, joy, jx, utils (20 dk) : 3 500 F ou sép. **Lionel THOMAS, 1925, rte de St-Romain-la-Motte, 42155 Pouilly-les-Nonains. Tél. : 77.66.93.73.**

Vds pour 520/1040 STE, jx, éducs, utils. Bas px. Liste sur demande. **Pierre SCHNEIDER, 1, impasse Jean Lecomte, 60000 Beauveais.**

Vds jx orig. ST : Wallstreet 80 F. Sorcerer Lord 75 F. Wargame Const Set 76 F. 210 F les 3. **Bertrand MERLIER, 15A, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35.**

Vds 520 STE 2 Mo, moni. coul. Philips, lect. ext., impr. Canon BJ10 EX, joy, jx, util. Px : 4 500 F. **David DUMONT, 8, rue Georges La Roque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

Vds 1040 STE + moni. coul. Commando + 80 disks + bte rgt : 2 200 F. **Eric LEGROS, 5, rue Léontine Sohier, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.04.77. Ap. 18 h.**

Vds jx ST 100 F pce. Bomber, Simpson, Robocop, Tortues, Rambo 3, Dragon Ninja. **Stéphane BEILLIARD, Aérodrome de Valence-Chabeuil, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.85.29.32. Le soir.**

Vds sur ST démo construction kit. Faire offre. TBE. **Sylvain JONAS, 332, chaussée de Tournai, 7812 Ligne. Belgique.**

Vds 800XL + lect. disquettes + livres + Basic et Pascal 800 F à déb. **Didier LAGREVE, 2, rue M. Sangnier, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.97.75. Ap. 19 h.**

Vds 520 STF 1Mo + moni. coul. + moni. mono + joy + nbx jx + util (Script Signum) etc. + câble impri. 4500. **Christian HUBERT, 9, av. de la Liberté, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.17.53.**

Vds 520 STE + souris + jx (Bat II et Sim City, Populous, etc...) + livres 1 000 F à déb. **Laurent CAMAX, 174, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.59.04.**

Vds 1040 STE + joys + souris + péri + disks (jx, utils). Px : 1 500 F. **Olivier NITSCHKE, 62, rue du Général Leclerc, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.40.29.**

Vds 520 STE ext. 1 Mo + joy + souris + nbx jx + manuel et disquette Basic. Px : 1 900 F. **Jean-Christophe THEMIOT, 46, bd Montaigne, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.84.09.**

Vds 1040 STE + 2 joy + souris + jx orig. Px : 1 900 F. **Jean-François STANGUENNEC, 13, rue des Fauvettes, 56240 Plouay. Tél. : 97.33.21.56.**

Vds 520 STE 2 Mo + jx (GP, Ultima 5, Sim City, etc..). Px : 1 590 F. **Olivier TETU, 26, rue de Sèvres, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.81.02.**

Vds jx orig. STE : Vroom, Croisière, Pop.II, Epic, Full Metal, Psion Chess ou éch. ctre D.Master, Ishar II, Dominium. **Philippe COMELLO, 42, bd F.-Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.35.74.**

Vds sur ST orig. Power Monger, Ultima I, Rick Dangerous, Drakkuen, Dungeon Master, etc. 50 F pce + port. **Jean-Claude BOISSIERE, 30, rue du Pont, 56300 Pontivy.**

Vds 520 STF, souris, 2 joys, nbx jx, bte rang. TBE 1 700 F. **Jérémy FEILLET, 16, av. d'Orsay, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.40.12. Le soir.**

Vds 1040 STF + joys + souris + écran coul. + nbx jx. Px : 3 000 F. **Philippe BASSALER, 19-25, rue de Fleury, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 40.95.15.53.**

Vds 1040 STE complet + rallonges + tapis souris + 20 jx : 1 500 F. **Nicolas BARDOUL, 5, impasse du Ru, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.46.19.**

Vds 520 STE + GFA Basic 3.0, compil. 3.0, assembleur + Deluxe Paint + F19 + livres + 50 disquettes : 2 000 F. **Stéphane CORNEC, 38, allée de la Renaudière, 35510 Cesson Sévigne. Tél. : 99.83.14.01.**

CLUBS

Cherche (Graph, Zicos, Codeurs etc...) pour élaboration Demos Fanzine etc sur Amiga. **Jérémie FESTE, 3, rue Saint-Joseph, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.11.01.**

Rech. Club sur PC (Rouen et sa rég.). **Youssef ZEROUAK, 10, allée Paul Gauguin, Apt. 174, 76140 Petit-Quevilly. Tél. : 35.03.11.41.**

Club Amiga, PC échange, vds démo, dom. publ., rech. membres pour création et Swap de démo. **ONLY PC AMIGA AGONIE DEATH, 71, rue Lakanal, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.09.49.**

Nova Club pour A500, vts utils, sérieux et rapide, déb. bienvenus. **Cyrille LOUISET (NOVA CLUB), 73, rue de l'Avenir, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.87.83.**

Amiga, groupe de Démo cher. journalistes, Coder, Grafx... A1200 (même débutant). **SEBASTIEN. Tél. : 46.94.41.88 (ap. 19 h).**

L'Asso Tears Record Diffuse les derniers Dompub pour PC, sur 3 1/2 et CD-Rom, catalogue ctre 4,40 F tbre. **Olivier SONNEVILLE, Tears Record C/O Didier AUBOUIN, 22, rue Marie Chaubard, 77520 Donnemarie Dontil.**

Le groupe Kreators cher. coder en ASM (Amiga) pour création de démo (Suisse uniquement). **Erik GUOLIANDOLO, Vignolants, 29, 2000 Neuchâtel Suisse. Tél. : 038.24.47.23.**

Twinface, les créateurs de jx, unissons-nous, ouvert à tous et à tous les projets. **TWINFACE, 5 rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.66.89.45. Fax. : 68.66.92.58.**

Cher. Acnos, Coder, Musicien, Graphiste sur Amiga pour démo et Fanzine. **Sébastien FRESSE, Route de Saujon, 17600 Nancras. Tél. : 46.94.41.88 (ap. 19 h).**

TMS Developments ch. Codeurs/Graphistes sur Falcon, AI200, PC pour création de jx (Arcade/Rôles/etc...). **Cyril COGORDAN, Appt. E 204, 100, Galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble.**

Cher. contact sur PC + Cher. Soundtracks. éch. jx origx. **David BELKHEIR, 21, allée des Bouleaux, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.55.18.**

Cher. club graphiste sur A500/1200 ou passionnés sur rég. Programmeur bienvenus. **Eric PUIG, Cortiou 1, 23, rue Prof Arnaud, 13013 Marseille.**

Cher. Démo PC Amiga pas hards et contact Vortex At Once 286 liaison PC à CPC 6128. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.**

Cher. Club Dom. pub. sur PC pour utils intelligents sur Windows 3.1 et MS DOS 5.00. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.**

Giga Cool nbx dom. pub. sur PC, env. disk 3"1/2, 1,44 pour cat. + 2 tbres. **FRANCKY IV, 4, cité des Retraites, 62320 Bois-Bernard.**

Vds sur ST DP à 18 h DK comprise, image, sons, jx, utils etc... doc contre 1 tbre. **Didier REMOND, 233, rue de Nantes, 35200 Rennes.**

Club Gratuit PC/Amiga/Nintendo, rech. membres. **CLUB CHANTELOUPE, Ap. 38, Gutenberg, 1, rue Dixmude, 21000 Dijon.**

Cher. contacts sur PC pour ach. env. listes. **Hugo FAIVRE, 80, route de Tournefeuille, 31270 Cugnaux.**

Club PC Fanatics (Gratuit) 1 600 titres. Éch. et vte. **FANATICS, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Club PC Nordiste avec Bulletin mensuel bourré de rubriques et d'astuces, env. tbrée pour rens. **MEGAZINE PC CLUB, 57/4 av. Kennedy, 59000 Lille.**

Rech. personnes motivées pour créer Club de Paint Ball sur Châlon-sur-Saône. **Jean-François GIROD, 39, rue du Breuil, 71380 Saint-Marcel. Tél. : 85.96.69.06 (ap. 19 h).**

Pour jeu TV, CH. Infograph. ou programmeurs ayant idées de jeu, env. let. + CV + Story Board + Scénarii. **Philippe IKOS, BP 1028, 69201 Lyon Cedex 01.**

Association Syntax Error (Loi 1901) édité Fanzine pour PC et Atari. Env. 4 tbres à 2,80. **Eric MAGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.67.69.**

Amiga Dreams n° 3 : Tests jx, DP, Dos, PA, progs, Dossier 1200, Docteur Mario à Gagner ! Env. 4 tbres à 2,80. **Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Herce, 44100 Nantes.**

Diffuse 800 Démos Amiga, liste contre 1 disk. **Stéphane THULLIER, 9, rue Georges Basquin, 59810 Lesquin.**

Vds Mangas jap. ts genres : Ken, Dragon Ball, Spriggan, RG Veda et Weekly Jump. Hebdo de 450 pages. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Cher. musicien sur A1200 (Rock). **Arnaud DEPLAND, 41, rue de Moulin Bas, 11110 Armissan.**

Programmeur C + ASM cher. contacts pour éch. idées et techniques sur carte VGA et SVGA pour prog. jeu. **Nader AKHRES, 12, allée de la Bourdaisière, 37000 Tours. Tél. : 47.20.60.99.**

Club vds Dompubs Atari, Amiga, PC 5 F le disk, Catalogue ctre 1D7 + tbre. Vds 5"' pour ST : 500 F. **THE COMPUTER'S DOMPUBS CLUB, Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Rech. atre personne ayant ach. été 1 C-94-2 de Packard-Bell à la Camif, sur la région. **Yann CHAILLEUX, 15, rue Gustave Eiffel, Apt. 476, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.27.06.**

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345.
Fax : 46 62 22 61.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)
Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)
Philippe Seiler
Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)
Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)
Maquettiste
Olivier Mourgeon (2188)
Photographe
Eric Ramaroson (2211)
Secrétariat
Juliette van Paaschen, Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Noëlle Béronie, Pascal Blanché, Loïc Berthelot, Fangor l'Ent, Laurent Decombe, Serge D. Grun, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Julien Guerbé, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Stephen Pellet, Marc Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Emmanuel Vigier.

Rédacteurs-Réviseurs :
Nathalie Gillot, Lionel Barcilon.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2878).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Rêyé (2856)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F (tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **TILT DSNC** au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le numéro, à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 4e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

EVENEMENT DU MOIS

TESTS

SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVENTURE)

HORS SERIES

SOLUTIONS (MESSAGE IN A BOTTLE)

ET VOILA, C'EST DEJA LA DERNIERE PAGE DE CE DERNIER NUMERO. TOUTE L'EQUIPE DE TILT VOUS SOUHAITE UNE EXCELLENTE ANNEE 1994, PLEINE D'ACTION, D'AVENTURE ET... DE JEUX ! ET SOYEZ SURS D'UNE CHOSE : "CE N'EST QU'UN AU REVOIR, LECTEURS, CE N'EST QU'UN AU REVOIR ! OUI, NOUS NOUS REVERRONS, LECTEURS, CE N'EST QU'UN AU REVOIR !"





"Enfin, un jeu digne du CD-ROM!"
"Un soft grandiose, une superproduction, du très grand LucasArts!"

Joystick - 95%

"Une merveille! Enfin un véritable jeu d'action sur CD-ROM.
Si vous n'y jouez pas, vous le regretterez éternellement."

Génération 4 - 95%

"Si vous n'avez pas encore de lecteur CD-ROM, voici un excellent prétexte pour en acheter un."

Tilt - 90%

Disponible dans les Fnac et les meilleurs ponts de vente